

http://www.gamecenter.ru

1 2001 Mega GAME

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Blair Witch I & II

X-tension



Тестирование 3D-ускорителей

Сравнение трех
популярных
чипсетов



Процессоры для PC

Все, что надо
знать о CPU

Более
120 игр
в номере



Противостояние 3
Starship Troopers
Полный улет
FIFA 2001
и многие другие...

PREVIEW

Undying ▼
Emperor: Battle for Dune ▼
X-COM: Alliance ▼
Zero-G Marines ▼
и еще десяток
игр



Rune

Проклятые земли

Escape from Monkey Island

Sacrifice



КОРПОРАТИВНАЯ СЕРИЯ

СЕРВЕРЫ «АЛЬТАИР»



■ Серверы «АЛЬТАИР»

предназначены для
обслуживания такой
информационной структуры
как предприятие. Данная модель,
разработанная на основе самых
современных технических
решений INTEL, обеспечивает
надежность хранения
и высокую скорость доступа
к вашим данным.



ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СЕРИЯ

ТВОЙ прорыв в INTERNET!

teen

- Компьютер образовательной серии «TEEN» предназначен для домашнего использования. Полностью адаптирован для работы с Internet.



- INTEL® PENTIUM® III 850 MHz
- 64 MB ● 20 GB ● 3.5" ● 12x DVD
- SB Creative 128 PCI ● SVGA AGP 32 MB TNT 2
- modem 56K ● ATX ● keyboard Chicony Ergo
- mouse Microsoft PS/2



Логотипы Intel Inside и Pentium — зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

Компьютеры на базе процессоров Intel®



www.formoza.ru

Дилерский отдел: тел./факс (095) 234-2165 (5 линий)

E-mail: formoza@avia.formoza.ru — по коммерческим вопросам
support@avia.formoza.ru — техническая поддержка

Web-site: www.formoza-centre.ru

Вы можете приобрести компьютеры оригинальной сборки компании «Формоза» в городах:

Абакан	Комлинк	(39022) 4-49-27	Орел	М-Софт системы	(08622) 5-62-99
Белгород	Сети ЭВМ АОЗТ	(0722) 33-67-04	Ростов-на-Дону	Технополис ООО НВК	(8632) 903-111
Боровичи	Инфо Плюс ООО	(81664) 2-57-25	Самара	Август ООО	(8462) 34-58-62
Брянск	Апекс НТЦ	(0832) 79-31-01	Санкт-Петербург	Ладога	
Брянск	Уникум	(0832) 46-19-61		Компьютерный Дом	(812) 325-82-02
Вологда	БИТ-Сервис	(8172) 25-17-72	Санкт-Петербург	Кодекс	(812) 552-84-29
Дзержинск	Содействие МП	(8313) 52-54-14	Саранск	Фарго ООО	(8342) 17-08-58
Димитровград	Инфо Сев ООО	(84235) 3-92-16	Саранск	Инфотур ООО	(8342) 17-04-20
Дмитров	Аверс	(222) 7-44-12	Ставрополь	ЦЭТ ЗАО	(8652) 94-40-56
Екатеринбург	Лантес НПВП	(3432) 55-25-44	Ставрополь	ТелеМир ООО	(8652) 94-41-27
Иваново	Компьютер Сервис+ ООО	(0932) 23-67-06	Ставрополь	Технология СТ	(8652) 94-12-21
Казань	Прогресс ЗАО ПО	(8432) 64-26-01	Тверь	Ланко ООО	(0822) 31-14-23
Казань	Стандарт ООО	(8432) 92-10-55	Тольятти	Альба ПКК ООО	(8482) 22-09-51
Кустанай	Комтеко ТОО	(3142) 39-77-11	Улан-Удэ	Фриком+ ООО	(3012) 26-17-97
Москва	НЭЛТ	(095) 796-92-10	Улан-Удэ	Фантом ООО	(3012) 22-22-10
Новосибирск	Адитон ООО	(3832) 16-44-22	Улан-Удэ	Вектра М	(3012) 26-84-94
Омск	Сигма Компьютерс	(3812) 25-07-80	Ярославль	Штурман	(0852) 44-07-15
Омск	Эф-Систем ООО	(3812) 65-77-27	Ярославль	Кари ТОО НПФ	(0852) 44-88-40
Орел	Бест ООО	(08622) 5-64-09			

РЕГИОНАЛЬНЫЕ СЕРВИС-ЦЕНТРЫ:

Абакан	(39022) 5-92-22	Казань	(8432) 38-87-53	Рязань	(0912) 28-46-31
Актюбинск	(3132) 54-57-25	Киров	(8332) 27-08-88	Самара	(8462) 34-56-85
Арзамас	(83147) 4-40-55	Красноярск	(3912) 21-56-10	Самара	(8462) 34-58-62
Архангельск	(8182) 24-27-97	Липецк	(0742) 77-64-27	Самара	(8462) 16-44-44
Барнаул	(3852) 22-94-10	Москва	(095) 946-17-71	Санкт-Петербург	(812) 325-82-02
Белгород	(0722) 33-67-59	Н. Новгород	(8312) 62-93-02	Смоленск	(08122) 3-02-63
Боровичи	(81664) 2-57-25	Новокузнецк	(3843) 46-09-31	Сочи	(8622) 62-28-15
Братск	(3953) 36-25-27	Новосибирск	(3832) 16-44-22	Ставрополь	(8652) 94-41-27
Брянск	(0832) 46-15-43	Новосибирск	(3832) 11-98-94	Сыктывкар	(8212) 44-76-06
Владимир	(0922) 32-31-12	Омск	(3812) 65-77-27	Ташкент	(371) 132-15-18
Воронеж	(0732) 77-94-49	Омск	(3812) 30-89-87	Тверь	(0822) 42-27-12
Дзержинск	(8313) 52-54-14	Орел	(08622) 5-64-09	Тольятти	(8469, 8482) 22-09-51
Димитровград	(84235) 3-92-16	Оренбург	(3532) 77-55-43	Тула	(0872) 36-08-85
Екатеринбург	(3432) 59-18-68	Пермь	(3422) 39-57-68	Улан-Удэ	(3012) 22-12-11
Ижевск	(3412) 43-20-26	Ржев	(08232) 2-12-35	Улан-Удэ	(3012) 26-17-98
Йошкар-Ола	(8362) 72-43-61	Ростов-на-Дону	(8632) 32-89-36	Ульяновск	(8422) 20-65-04
Казань	(8432) 38-48-15	Ростов-на-Дону	(8632) 67-59-65	Ухта	(82147) 1-24-94
Казань	(8432) 92-10-55	Ростов-на-Дону	(8632) 32-92-03	Ярославль	(0852) 44-88-40

УНИВЕРСАЛЬНАЯ СЕРИЯ



КОМПЬЮТЕРЫ «FORMOZA» ЭТО СЕРЬЁЗНО!

■ Все модели универсальной серии «Формоза»

созданы с использованием самых передовых технологий и сконфигурированы

для достижения максимальной производительности в своем классе.



● INTEL® PENTIUM® III 700 MHz

● i810 ● 64 MB ● 20 GB ● 3.5"

● 48-52x CD ● SVGA i752 ● SB ● ATX

● keyboard PS/2 ● mouse Microsoft PS/2



Логотипы Intel Inside и Pentium — зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

6

30 дней на линии огня

14

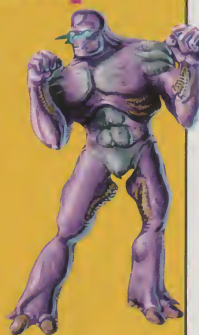
Игрок

Мастер Ориона, которого никто не видел

20

Предварительный Просмотр

- 21 Disciples II: Dark Prophecy
- 23 Emperor: Battle for Dune
- 26 ARX
- 29 X-COM: Alliance
- 31 Shadowbane
- 35 Oddworld: Munch's Oddysee
- 37 Magic&Mayhem: The Art of Magic
- 39 Zero-G Marines
- 41 Horizons: Empires of Istaria
- 43 Undying



46

Коктейль

Зилант-2001

Некомпьютерный апофигей

50

Меха-хит

51

Rune

55

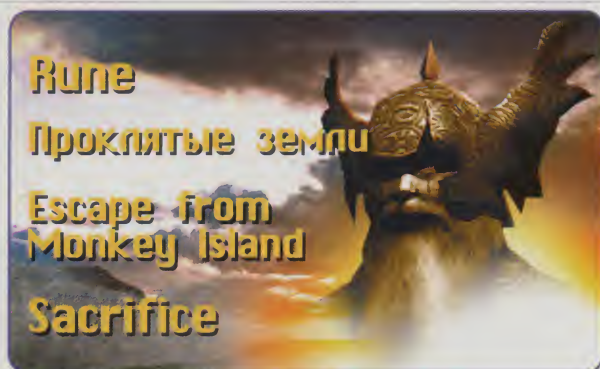
Проклятые земли

62

Escape from Monkey Island

66

Sacrifice



72

Стенка на стенку

В поисках золотой руны [Rune]

78

Красота

**Духом укрепнем в борьбе!
[Red Alert II]**

82

ОБОЙМА

- 84 Frogger2 Swampy Revenge
- 87 САФАРИ БИАТЛОН
- 89 Parkap.
- Железная стратегия
- 91 Starship Troopers
- 94 Противостояние 3
- 96 Полный улет
- 98 Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock
- 100 Rocky Mountain Trophy Hunter 3: Trophies of the West
- 102 Jetfighter III: Fortress America
- 104 FIFA 2001



108

Мои виртуальные похождения

Виверна, поющая блюз

114

Бестолковые рейтинги

Лекарственно-медицинский топ

Самые крутые игровые лечилки

120

Mission Possible

121

[Blair Witch Volume 1, 2]

130

[X-tension]

136

Игры, любимые народом

Синие глаза среди песков

140

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

141

ТЕСТ 3D-УСКОРИТЕЛЕЙ

2001: гонка продолжается...

147

ТЕХНОЛОГИИ

Процессоры нашего времени

152

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Table и руль Force Feedback

154

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии

156

Internet для геймера

Онлайновые игры

Выбор редакции



158

Ящик для Мусора



160

Игры в моей жизни

Однажды, в студеную зимнюю пору, сидела редакция журнала MegaGame ночи напролет и всячески подписывала свежесверстанный номер. Редакторы, свежий почуяв запах свободы, рубили нещадно статью за статьей. За окном выл ветер и мчались сани удалые, корейский обгоняя рейс. Солнце садилось на западе, а вставало на востоке, и подумалось — к чему бы это.

Но это лирика. Правда жизни заключается в том, что все вокруг обезумели. Носятся, сотрясают многостраничными талмудами и громко смеются. В фойе появилась елка, вокруг которой молча водят хоровод мрачнейшего вида зайцы с папиросами в зубах. Этажом выше шестнадцать сотрудников безымянного ООО третий день сидят взаперти и мычат: «Мюууууу». Всех, кого судьба заставляет проходить мимо их дверей, бросает в дрожь. Суровый мужик с ружьем ездит на лифте вверх-вниз и сообщает пассажирам, что он тут ждет клиента.

Причина проста: Новый год. В этот славный праздник просто принято сходить с ума. Здоровые вроде с виду мужики и тетки отправляются в палатку и принимают покупать там... ДЕРЕВЬЯ! Причем не живые, а срубленные уже. А некоторые идут еще дальше и ставят у себя в дому муляж дерева, пластиковую модель. Эти самые деревья (и неживые, и искусственные) после того на полном серьезе начинают увешивать блестящими стеклянными шарами. А под конец дядьки надевают на подбородок вату и не своим голосом принимают разговаривать с окружающими. Ужас, да и только. Так вот и живем.

Редакция

Список игр, упоминаемых в номере

American McGee's Alice	7, 10	Frogger 2 Swampy Revenge	84	Rune	51, 72
ARX	26	Horizons: Empires of Istaria	41	Sacrifice	66
Baldur's Gate II	10	Jetfighter IV:		Shadowbane	31
Beasts	12	Fortress America	102	Sheep	8
Bio-Strike	10	Kawasaki Jet Ski Watercraft	7	Siege of Avalon	8
Blair Witch Project Volume 1:		Kingdom Under Fire	7	Sims	117
Rustin Parr	121	Legends of Might & Magic	7	Soldier of Fortune	115
Blair Witch Project Volume 2:		Magic & Mayhem:		Soulbringer	118
The Legend		The Art of Magic	37	Star Ship Troopers	98
of Coffin Rock	98, 127	Master of Orion 3	14	Steel Soldiers	9
Colin McRae Rally 2.0		Max Payne	13	StoneKeeper 2	7
Daikatana	116	MDK 2	115	Stronghold	8
Diablo II	114	MechCommander 2	9	Team Arena	13
Disciples II: Dark Prophecy	21	Oddworld: Munch's Oddysee	35	Tribes 2	7
Dope Wars 2.0	156	Omicron the Nomad Soul	118	Undying	43
Dragonriders	9	Parkan. Железная Стратегия	89	Vampire Masquerade —	
Dune II	148	Planescape Torment	115	Redemption	117
Emperor: Battle for Dune	23	Pool of Radiance:			
Empire Earth	13	Ruins of Myth Drannor	8	Warcraft 3	7
Enclave	8	PoppaZoppa	156	X-Com: Alliance	29
Escape from Monkey Island	62	Project IGI: I'm Going In	7	X-Tension	136
European Super League	7	Red Alert II	78	Zero-G Marines	39
Evil Dead	7	Revenant	115	Князь	116
F1 Championship Season 2000	15	Robin Hood:		Полный улет	96
F1 World Grand Prix 2000	7	Defender of the Crown	13	Проклятые земли	55
Fallout 2	116	Rocky Mountain Trophy Hunter 3:		Противостояние 3	94
FIFA 2001	104	Trophies of The West!	100	Сафари биатлон	87

Шеф-редактор Владимир Зайковский

zaikov@subnet.ru

Директор по производству Денис Еремин

den@subnet.ru

Директор по рекламе и маркетингу Людмила Орлова

lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор Дмитрий Резников

dr@gamecenter.ru

Выпускающий редактор Петр Курков

corvus@submarine.ru

Заместитель главного редактора Алексей Котко

kotko@gamecenter.ru

Ответственные редакторы Петр Давыдов

pdavydov@gamecenter.ru

Николай Панков

lijnik@gamecenter.ru

Николай Скоков

nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель Сергей Котов

Татьяна Аверьянова

Ольга Дмитровская

Людмила Колобова

Людмила Коломийцева

Ольга Курсалова

Наталья Савельева

Ирина Рощина

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Антон Коркин

Лейла Беншуша

Сергей Барабанщиков

Александр Горбачев

Павел Кондратович

Андрей Маркин

Валентин Молодов

Сергей Радюнов

Николай Талдыкин

Сергей Тимонов

Фотограф Андрей Давыдов

Производственный отдел Марианна Ким

Предпечатная подготовка Екатерина Мельникова

Игорь Новиков

Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа Александр Придачин

apridachin@submarine.ru

(095) 273 6560

Оптовое-розничный магазин Александр Ермолаев

(095) 917 2247, 917 1083

Отдел подписки (095) 232 0331

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331

адрес редакции Москва, Рязанский пр-т, 8А,

бизнес-центр «Рязанский»

111024, Москва, а/я 101

тел./факс: 232 0340,

232 0341, 232 0331

Учредитель ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»

АЛМАЗ
ПРЕСС

тел. (095) 253-8051,

253-8214,

253-8045,

785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати

Per. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Полное или частичное воспроизведение материалов,

содержащихся в настоящем издании, допускается

только с письменного разрешения редакции.

Редакция не несет ответственность

за содержание рекламных материалов.

Фото на обложку предоставлено Fotobank.

Реклама в номере

Компьютер TEENвкладка на стр. 65
«Формоза»обложка, стр. 1
Citylineстр. 157
Com.Designстр. 49
LGстр. 5
K Systemsобложка
1Собложка
«Никита»стр. 19, 119
Радио «Максимум»стр. 81
Студия «Прогулка»стр. 67
Центр информационных технологийстр. 153
www.gamecenter.ruстр. 77
www.submarine.ruстр. 33



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

ДемOVERсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть.
В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.

Gearhead Garage

Sheep

Microsoft Casino

Battle Isle: The Andosia War

Fur Fighters

Blair Witch 2: Coffin Rock

KAO the Kangaroo



Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть МЕГАГЕЙМ! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

Battle Isle: The Andosia War

Baldur's Gate II: Shadows of Amnbeta patch

Sacrificebeta

Escape from Monkey Islandv1.1

Deep Space Nine: The Fallen

Crimson Skysv1.02

C&C: Red Alert 2v1.002

Starship Troopers: Terran Ascendancyv1.1

CHEATS

Полезные программы

Различные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

Direct X 7.0a

Direct X 8.0

The Bat 1.46

Switch It v2.1

Pulse MP3 Play

CompuPIC 5.2 Build 1080



Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе ВИДЕО — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

Mech Commander 2

Hooligans: Storm over Europe

Tomb Raider Chronicles



Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800х600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98



Всемирное признание наших достижений



FLATRON® 795FT Plus

Тип трубки – Flatron, диагональ: 17"

Видимая область: 16.01" Шаг: 0.24мм

Фокус: двойной динамический

Покрытие: W-ARAS

Размер изображения: 325x244мм

Максимальное разрешение: 1600x1200 / 75Гц

Частота горизонтальной развертки: 30 – 96КГц

Частота вертикальной развертки: 50 – 160Гц

Размер (ШхГхВ): 518x570x560мм, вес: 21кг



МОНИТОРЫ LG FLATRON® АБСОЛЮТНО ПЛОСКИЙ ЭКРАН

Москва: ДИАЛ Victoria (095) 938 9302
Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, Технотрейд (095) 291 2686, Формоза (095) 234 2164,
Техносила (095) 966 0101, Диал Электроникс (095) 916 0010, М.Видео (095) 921 0353, Мир (095) 152 4001,
Эльдорадо (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, MD Group (095) 234 3263, DVM Group (095) 958 6070,
JIB Group (095) 917 0503. Находка: Эпси (266) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 <http://www.lg.ru> <http://flatron.lge.co.kr>

17" монитор FLATRON® 774FT
17" монитор FLATRON® 775FT
19" монитор FLATRON® 915FT Plus

30 ДНЕЙ

НА ЛИНИИ ОГНЯ

Почетный ефрейтор секретного подразделения 30days Теодор Рашпиль встретил наступивший миллиеий, лежа на холодном зимнем поле в непосредственной близости от линии огня. Шло третье тысячелетие, день четвертый, время... судя по раскалывающейся голове — однозначно утро, а судя по кромешной тьме — очень раннее утро. «Красота-то какая!» — произнес разведчик, скрепив это умозаключение нецензурным словом. И действительно было красиво — прямо над ним склонился советский полковник из вступилова к превью. Первое, что увидел Теодор, — это красная жирная физиономия старого воина, расплывшаяся в дикой и злой улыбке, обнажившей все недостатки российской коммерческой стоматологии. И от красоты такой, но в большей степени от всепоглощающего винного запаха английский разведчик снова потерял сознание... Здравствуйе, дорогие геймеры! Зима пришла. Случилось это периодичное событие, как водится, в начале декабря, а завершилось, что совсем не характерно, ровно через две недели. Зима ушла, снег растаял, открыв черную осеннюю землю назло любителям зимних видов спорта. Тридцати зимних дней в декабре ушедшего года не получилось, не говоря уже про ночи. Это, правда, не имеет никакого значения: ночью ведь все равно ничего не видно. Наверное, поэтому западные издатели и разработчики появляются «На линии огня» в основном ночью и скидывают туда новости в больших количествах. А еще «На линии огня» есть секретный агент по имени Теодор Рашпиль, который все 30 дней и 29 ночей собирает новостные сообщения и отправляет их в редакцию в целях последующей переработки и размещения на страницах журнала. К счастью, он пока действует безошибочно, несмотря на праздники, выходные и море разных соблазнов. Отчет с линии огня всегда приходит в срок, что произошло и в январском номере. Правда, на этот раз под ним стояла подпись полковника, который переслал нам его в последний момент. В постскрипуме было обозначено, что Теодор не может более выполнять свои обязанности, так как уже две недели пребывает в бессознательном состоянии. Причины этого нам неизвестны, но мы постараемся что-нибудь предпринять. Пока же читайте новейший отчет нашего разведчика, присланный полковником.



ДЕКАБРЬ

1	Зима наступила, потеплело, а GoD провел на своем сайте опрос относительно того, продолжение какой хитовой игры геймеры хотели бы видеть в ближайшем будущем.	8	Во французской газете La Tribune появилась информация, что компания Infogrames планирует приобрести игровое подразделение фирмы Hasbro.	16	Sierra Studios объявила, что официальный expansion Ground Control: Dark Conspiracy будет распространяться бесплатно. Правда, только для жителей США и Канады.	24	Компания CDV Software анонсировала официальный expansion к игре Sudden Strike, который увидит свет уже в феврале.
2	Группа анонимных геймеров опубликовала в Сети петицию, в которой настоятельно потребовала от компании Ritual выпустить сиквел игры Sin.	9	Interplay сообщает, что все, заказавшие и оплатившие игру Giants до официального релиза, сразу после него бесплатно получат диск с дополнительными уровнями.	17	Компания Paramount Pictures выпустила ролик из фильма по игре Tomb Raider, который можно посмотреть здесь: http://www.tombraider-movie.com/ .	25	Разработчик и издатель Firaxis анонсировал три литературных произведения, основанных на пошаговой стратегии Alpha Centauri.
3	Компания Virgin Interactive объявила, что футбольный симулятор European Super League выйдет в первом квартале 2001 года.	10	Eidos Interactive выпускает еще один симулятор первой формулы, который называется F1 World Grand Prix 2000.	18	Фирма Encore Software анонсировала симулятор гонок на гидроциклах Kawasaki Jet Ski Watercraft. Релиз состоится 23 февраля.	26	Должна была выйти игра Tribes 2 — тактический симулятор, ориентированный на командную игру по сетке.
4	Вышла игрушка American McGee's Alice — шутер про девочку Алису, начиненный большим количеством черного юмора.	11	По неподтвержденным слухам, Крис Робертс, делавший игру Starlancer покинул компанию Digital Anvil.	19	До релиза King of Dragon Pass еще далеко, а разработчик A-Sharp (http://www.a-sharp.com) уже начал продавать сувениры с игровой символикой.	27	Компания Blizzard обновила раздел скриншотов на сайте игры Warcraft III, в результате чего там появились изображения ночных эльфов (Night-Elves).
5	Ubi Soft подписала трехгодичное соглашение с Ravensburger Interactive относительно издания игры Evil Islands («Проклятые земли») нашего разработчика Nival.	12	Ubi Soft и несколько не-названных производителей автомобилей подписали соглашение о создании симулятора ралли Pro-Rally 2001.	20	Перед католическим Рождеством компания Eidos Interactive планировала выпустить игру Project IGI: I'm Going In.	28	Появилась информация, что все игры серии Duke Nukem будут издаваться компанией Gathering of Developers.
6	На начало месяца был запланирован релиз очередного expansion'a к онлайн-овой RPG EverQuest, который называется Scars of Velious.	13	По информации от Phantagram Europe, игрушка Kingdom Under Fire должна выйти 5 января.	21	Компания Microsoft приобрела в собственность разработчика Digital Anvil и получила над ним полный контроль.	29	Codemasters активно нанимает специалистов по компьютерной графике в целях создания мощных игр для игровых платформ будущего.
7	В начале декабря Interplay обещала выпустить давно ожидаемую геймерами игру Giants: Citizen Kabuto, однако игрушка в продаже не появилась.	14	В связи с кадровыми потерями фирмы Digital Anvil возможна задержка или даже отмена многообещающего проекта Freelancer.	22	Появилась неподтвержденная информация о создании игры StoneKeep 2 — сиквела мегахита 1996 года. Детали будут доступны в первом квартале.	30	В этот день в 1916 году был убит сибирский крестьянин, а впоследствии весьма влиятельная личность, по имени Григорий Распутин, который, к сожалению, в то время не имел никакого отношения к компьютерным играм.
15	Фирма 3DO открыла официальный сайт игры Legends of Might and Magic, который отныне располагается по адресу http://www.3do.com/products/pc/legends/main.html .	23	THQ выпускает игру Evil Dead, которая, судя по всему, будет основана на сюжете одноименного фильма.	31	С наступающим вас миллионником, дорогие геймеры! И да придёт с вами Великая Сила!		

SHORT NEWS

• Компания Epic Games получает дополнительные финансовые вливания от Microsoft — мегакорпорация приобрела графический движок Unreal Engine для последующего использования его в играх приставки Xbox.

• Фирма Stormfront под покровительством Mattel Interactive разрабатывает первую в истории игру по третьей редакции правил Advanced Dungeons and Dragons, которая называется Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor. Эта RPG должна появиться в продаже уже в январе.

• Вышел патч к игре Baldur's Gate II, исправляющий четыре игровых бага,



которые удалось обнаружить с момента релиза. Скачать программу можно с сайта www.bioware.com.

Детали новой RTS Stronghold

Компания Gathering of Developers поделилась некоторой информацией относительно готовящейся стратегии реального времени Stronghold. Игрушку создают опытные разработчики, в разное время участвовавшие в таких хитовых проектах, как Caesar и серия Lords of the Realm. Действие Stronghold происходит в средневековой Европе, которая будет графически воссоздана весьма детально. Геймплей включает строительство городских замков, управление населением, добычу и производство ресурсов и, конечно, активные боевые действия. Последние по большей части будут сводиться к осаде вражеских городов, а также к отражению нападок противника, в основном выраженных



в стремлении взять ваш город в осаду. Для успешного выполнения всех военных задач разработчики обещают включить в игру более 30 видов городских стен и оборонительных башен, 50 разных внутригородских строений и огромное количество боевых юнитов. Симуляторная часть Stronghold заключается в строительстве замков и крепостей, населенных

крестьянами, ремесленниками и представителями высших сословий, и управлений ими. Разные лорды будут предъявлять претензии и выражать недовольство — их придется всячески удовлетворять и заручаться их поддержкой, а то, знаете ли, взбунтоваться могут. Все управленческие решения относительно того, что производить, чем торговать и вообще «что делать?», напрямую скажутся на боевых юнитах, которые вы сможете производить.

Боевых миссий в сингле будет 20, в каждой из которых придется собирать войско для выполнения спецзадания, которое в большинстве случаев сводится к построению оборонительных укреплений и отражению с их помощью атак противника. Также планируются осады вражеских городов, которые станут намного более ресурсоемким предприятием, нежели оборона. Из всех мультиплеерных режимов разработчики выделяют онлайн-игру на сервере GoD. Здесь в полной мере будет реализована игра «стенка на стенку» и возможность создания альянсов в онлайн-мире. Релиз Stronghold пока запланирован на осень 2001 года. **ME**



Найден издатель для шутера Enclave

Команда разработчиков Starbreeze Studios счастлива сообщить о том, что найден издатель для игры Enclave, в данный момент находящейся в разработке. Этой высокой чести удостоилась малоизвестная немецкая контора Swing!

Entert@nment. Пока неизвестно, будет ли игра издана только в Германии или где-либо еще, но то, что это случится, уже приятно. Enclave представляет собой 3D-шутер ори-

ентированный прежде всего на deathmatch и игру против сетевых соперников. Разработчики планируют устраивать масштабные Internet-баталлии, для чего обязательно будет открыт мощный сервер. Сингл тоже предусмотрен — для трех игровых персонажей создается по небольшой кампании, причем у каждого класса героев свое оригинальное комбатное оружие. Из уникальных особенностей игры Enclave, как представителя жанра 3D-action, можно отметить необходимость технологических разработок, которые позволят заполучить более совершен-

ное боевое оружие. Причем можно исследовать не все подряд ветви древа технологий, а только касающиеся какого-нибудь конкретного вида оружия. Онлайн-серверы для Internet-разборок будут содержать глобальную рейтинговую систему и поддерживать разнообразные режимы командной игры, среди которых, как говорят, и несколько уникальных. Ребята из Starbreeze Studios обещают продвинутую графику и сбалансированность геймплея, что при столь разнообразных возможностях имеет большое значение. Релиз запланирован на начало 2001 года. **ME**



SHORT NEWS

• Вышла версия 3.0 программы Botman, которая позволяет создавать компьютерных оппонентов для игры Half-Life и ее модов Team Fortress Classic и Counter Strike. Чтобы скачать новую версию, заходите на этот сайт: <http://www.planethalflife.com/botman/>.

• Эпизодическая RPG от компании Digital Tome, которая называется



Siege of Avalon, стала еще больше. Вышел третий эпизод.

• Английская компания Empire Interactive открыла официальный сайт игры Sheep (<http://www.oursheep.com/>), которая немного напоминает древних Lemmings. Игрушка, кстати, будет издаваться и на русском языке компанией Nival.

НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СИКВЕЛЕ ИГРЫ Z

Разработчики из Bitmap Brothers продолжают ваять продолжение игрушки Z под названием Steel Soldiers. Недавно стала известна предполагаемая дата релиза — февраль 2001 года. Игрокам предстоит попробовать себя в необычной роли командира батальона боевых роботов, с помощью которого придется громить противников. Разработчики обещают полностью трехмерные окружения и ландшафты, 30 миссий и шесть непохожих друг на друга кампаний.



Игровой процесс больше тяготеет к стратегическим и тактическим действиям, в то время как управление ресурсами сведено практически к минимуму. Ребята из Bitmap Brothers, похоже, всерьез намерены хорошенько раскрутить свою игру — сообщения про нее на игровых новостных сайтах появляются с завидной регулярностью. Издатель уже найден — компания Eon Digital Entertainment усмотрела в Steel Soldiers потенциальный мегахит. Чтобы проверить, так ли это на самом деле, придется дожидаться релиза. **ME**

SHORT NEWS

- Компания Intel анонсировала процессоры Celeron с тактовой частотой 733 и 766 МГц. На момент сдачи номера — это самые быстрые процессоры серии budget от Intel.

- Известный программист Джон Хук (John Hook) покинул компанию Verant Interactive с явным намерением создать собственную студию разработчиков. Он уже дал несколько интервью, и, по его словам, ему не угодил Verant тем, что в последнее время стала слишком «корпоративной».

- Blizzard обновила FAQ, посвященный готовящейся игре Warcraft 3. Прибавилось более 50 вопросов и ответов, из которых можно почерпнуть некоторые технические детали, системные требования и доскональную информацию о расах. Подробнее — на сайте Blizzard (www.blizzard.com).



SHORT NEWS

- Фирма Monolith обнародовала информацию о готовящемся патче к игре No One Lives Forever, где помимо исправления багов будет несколько новых мультиплеерных карт.

- Фирма Pioneer выпустила первый записывающий привод DVD-CD, который совмещает в себе DVD-R, DVD-RW, CD-R и CD-RW.

- Корпорация Microsoft открыла официальный сайт стратегической игры MechCommander 2, который можно обнаружить по адресу <http://www.microsoft.com/games/mechcommander2/>.

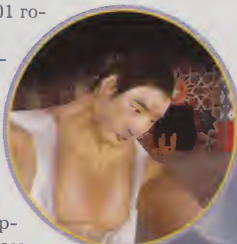
- Origin Systems решила обновить виртуальный мир игры Ultima Online, сделав его полностью трехмерным и дав ему новое имя Third Dawn. Будет много персонажей, созданных с использованием технологии motion capture, новые монстры, локации и специальные эффекты.

- Игра Severance: Blade of Darkness в Англии признана слишком кровавой и получила сертификат «от 18 лет», встав в один ряд с Carnageddon и GTA.

Игра Dragonriders задерживается

Производство игры Dragonriders: Chronicles of Pern, которое имеет место в недрах компании Ubi Soft, будет происходить несколько дольше, чем это ранее предполагалось. Игрушка задерживается до первого квартала 2001 года. В качестве причины вопиющего переноса даты релиза разработчики заявили, что хотят побольше времени уделить мелким внутриигровым деталям. Скорее всего, игра выйдет в конце первого квартала, так как разработкам еще конца не видно, а будет и бета-тестирование. Dragonriders представляет собой трехмерную RPG, основанную на книжной вселенной

Perm. Создатели обещают огромное количество локаций, самую что ни на есть продвинутую сюжетную линию, включающую несколько подсюжетов, обеспечивающих нелинейность всего происходящего и изрядную интеграцию вашего персонажа с внешним миром. Последнее означает плодотворное общение с существами, населяющими игровой мир и выработку собственного социального статуса. Вся остальная информация по игре находится на официальном сайте по адресу <http://pern.ubistudios.co.uk/home.html>. **ME**



SHORT NEWS

• Появилась информация, что игрушка American McGee's Alice от компании Electronic Arts ушла в золото. Из-



датель клятвенно обещает, что появление коробочек на прилавках магазинов должно состояться до наступления католического Рождества.

• Некий житель города West Yorkshire был приговорен к шести месяцам тюремного заключения за компьютерное пиратство. На его домашнем PC сотрудники полиции обнаружили нелегальный софт. Вот не повезло парню — на целых полгода его упекут. Но закон есть закон.

• На сайте игры The Sims (www.thesims.com) появился новый апдейт, приуроченный к прошедшему в США Дню благодарения. Апдейт представляет собой шумную вечеринку, на которую придут все соседи.

• Фирма SCI купила часть акций разработчика Pivotal Games и получила в свое распоряжение игровые технологии и команду профессиональных девелоперов. Первой игрой производства SCI и Pivotal станет шутер Desert Storm (рабочее название) о войне в Персидском заливе.

• Компании Skokos Tech и Sanguine Productions объявили, что они в данный момент трудятся над онлайн-овой RPG, основанной на традиционной бумажной ролевой игре Ironclaw. Релиз ожидается в конце 2001 года.

• Red Storm окучивает очередной роман Тома Кланси, который только что вышел в Штатах, и создает по нему игру Bio-Strike. По сюжету она напоминает action, однако заявлена как стратегия реального времени. Срок релиза весьма размыт — игра выйдет в 2001 году.

• Компания Eidos объявила итоги своей финансовой деятельности за полгода с апреля по сентябрь. Убыток составил 82,3 млн английских фунтов. Свою лепту в эту цифру внесла, как ни странно, компания Infogrames, которая раздумала приобрести фирму Eidos, когда все было практически решено. Последняя истратила более миллиона фунтов на одни судебные издержки.

Всем качать демку Baldur's Gate 2!

Возрадуйтесь, геймеры! Это свершилось! Спустя какой-то месяц после официального релиза суперигры Baldur's Gate 2 разработчики наконец-то порадовали нас демоверсией. Теперь можно не тратить на коробочку (горе тем, кто уже выложил свои кровные деньги), а совершенно



бесплатно скачать демку по ней, составить объективное представление о признанном мегахите. Стопроцентное впечатление,



правда, не гарантировано, так как демка — это все-таки не полная версия, но, поиграв в нее, точно можно решить, стоит ли



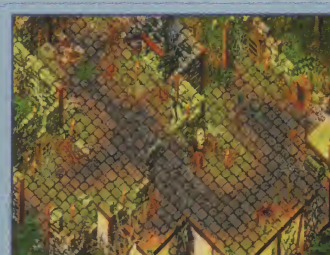
покупать Baldur's Gate 2. Сей бесплатный продукт занимает всего 640 Мбайт, что, как видите, немало. Но это вряд ли испугает настоящих фанатов, к тому же обладающих доступом ко Всемирной паутине. Скачать файл целиком у вас не получится, так как файлов всего семь. Среди тех, что сможет загрузить из Сети всю демку и установить ее (последнее особенно важно) будут даже разыгрываться всякие призы. Если вы заинтересовались (уверен, что это так), вот вам ссылка — <http://www.rpgplanet.com/contests/bg2demo/>. **ME**

Компьютерные игры объединяют людей

Помните, не так давно игровая пресса усиленно напрягалась относительно насилия в компьютерных играх. Какой-то мальчик, вроде пройдя целиком Doom II, взял пистолет и перестрелял несколько других мальчиков вместе с их учительницей. Не так давно случилось событие, которое надолго заставит замолчать всех противников компьютерных игр. Два человека, имена которых Jelleke



и Alexandre (великие люди!), поженились! Согласитесь, это прекрасно, особенно если брак их будет долгим и счастливым. Как можно догадаться, здесь не обошлось без компьютерных игр, и Jelleke и Alexandre являются маниакальными игроками в Ultima Online. Оба они давным-давно создали и раскрутили своих виртуальных УО-персонажей, и в августе этого года в онлайн-мире сыграли свадьбу. Игроки



расценили это весьма заурядное событие как знамение свыше, и порешили и в реальной жизни соединить свою душу и сердце и не расставаться «пока смерть не разлучит». Церемония бракосочетания, где супруги впервые увидели друг друга, имела место быть в Амстердаме — самом безбашенном европейском городе, а среди почетных гостей был даже (какая честь!) один из гейммастеров игры Ultima Online. **ME**



БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Антон Гусаров

«Охота к перемене мест» в игровой индустрии проявляется ничуть не меньше, чем в других сферах нашей жизни. Талантливые разработчики, за спиной у которых весьма громкие проекты, покидают солидные компании, в которых прибывали продолжительное время, и присоединяются к другим, еще более солидным, или основывают собственные мастерские по созданию компьютерных игр. На бы это вовсе не волновало, если бы процесс миграции девелоперов никак не сказывался на производимых играх, но, как известно, незаурядные и мегахитовые игрушки могут создавать только талантливые люди, которые по большей части уже снискали себе известность и всеобщее уважение.

На мой взгляд, одним из ключевых событий последних двух месяцев стал переход Лэса Эдгарда (Les Edgard) из Bullfrog в Creature Labs. Забегая вперед, скажу, что самым важным моментом сделки является собственно переход, а, скорее, личность г-на Эдгарда.

godgame, была настолько неординарной и нестандартной для своего времени, что все паблишеры, за исключением Electronic Arts, отказывались ее издавать. Небывалый коммерческий успех и бешеная популярность Populous сделали имя как Bullfrog, так и ее основателям. Эдгард, в котором креативность художника органично

Г-н Лэс Эдгард собственной персоной. Добрый дядя, правда?



Почти полтора десятка лет тому назад двое энтузиастов-любителей Питер Молинье (Peter Molyneux — все верно, тот самый Молинье, что ныне создает Black & White) и Лэс Эдгард создали тогда еще никому не известную компанию Bullfrog, которая после череды одноликих аркад создала Populous. Игра, породившая жанр

переплетается с расчетливостью менеджера, умело руководил которой на протяжении нескольких лет, пока его не заметили дельцы из EA, сделавшие ему такое предложение, от которого он просто не смог отказаться. В результате Bullfrog была куплена Electronic Arts, что, несомненно, есть хорошо: не будь мощной поддержки

ЕА — не было бы и столь амбициозного проекта, как Dungeon Keeper, и вряд ли стоит подвергать сомнению правильность этого шага Эдгарда. Карьера его, кстати говоря, стремительно пошла вверх: сразу же по завершению сделки он занял посты вице-президента European Studios (всех расположенных в Европе студий ЕА) и председателя правления Bullfrog. На этих должностях он прослужил около четырех лет, вплоть до осени прошлого года, когда объявил о том, что решил покинуть Electronic Arts ради... ну, конечно же, «новых перспектив и горизонтов», достигнуть которых, надо признать, он не смог, да и неособенно, по-моему, к ним стремился.

И вот через год после своего демарша имя Эдгарда вновь в заголовках новостей: после всех своих мытарств делопер занял одну из руководящих позиций известной в определенных кругах конторы Creature Labs. Чем известной? Да хотя бы своей серией Creatures, принесшей радость бытия виртуальным зверюшкам и прибыль самой фирме, Creature Labs, не говоря уже о прочих технико-технологических мелочах вроде появления более или менее искусственного как бы интеллекта в играх. Тут самое время рассказать о собственно CL — компании столько же выделяющейся, сколько и вполне «форматной» по сравнению с другими разработчиками.

Затронувший некоторое время назад игровую индустрию кризис перепроизводства породил новую волну девелоперов, специализирующихся на играх одного жанра или работающих с какими-то определенными технологиями.

К этой группе создателей игр и относится Creature Labs, на практике и, что немаловажно, именно в игровой сфере применившая свои разработки в области AI, искусственного интеллекта, а не набора триггеров, что мы можем наблюдать практически в любом сегодняшнем продукте. Появилась компания очень даже своевременно — именно в тот момент, когда благосклонностью публики пользовались поначалу забавные, а после осточертевшие тамашки. После того как немалым тиражом разошлась первая часть Creatures, годом позже и уже в меньших объемах вторая и не так давно, как говорится, «на старых дрожжах» худо-бедно продавалась третья, до руководства конторы дошла мысль, что одним только «настоящим AI» геймеров да журнальных ревьюеров уже не удивить. Детишкам до 10 лет симпатичные норны, почти незлобные гренделы и загадочные эттины все еще остаются милы, но публика постарше, исключая, разумеется, хардкорных фанатов, откровенно говоря, воротит нос. И правильно делает, скажу я вам. Нечего одну и ту же идею на протяжении двух с лишним лет эксплуатировать, пора бы что-то новое и более играбельное придумать.

Придумали. Сочинили. Beasts зовется. Однако мало «приду-



мать» игру, ее еще надобно «разработать» и «продать», а это в Creature Lab если и умеют делать, то только со скрипом: одно дело выпускать конъюнктурные игрушки на ниве популярности детской новомодности, и совсем другое — создавать полноценные Игры с большой буквы и научить-ся их соответствующим образом распространять. Компании потребовался профессионал, знающий, как нужно делать и первое, и второе. И такой человек был найден — уже знакомый нам Лэс Эдгард, ставший еще одним директором Creature Labs, пускай и не

исполнительным, но все же директором.

Как и любая другая, сделка выгодна обеим сторонам. Эдгард, много чего повидавший за те полтора десятка, что он «варится» в индустрии, получил возможность применить свои талант и опыт в создании игры, которая может произвести фурор в «застоявшемся» жанре RTS, а следовательно, наконец-то найти себя в этом бизнесе. Creature Labs так вообще вдвойне поимела: и умелого девелопера заполучила, и очень даже неплохого управленца.

Но не только этим переходом ознаменовалось завершение осеннего «миграционного» сезона. Интересные события разворачивались и вокруг Stainless Steel Studios, которой руководит опять-таки весьма занятный персонаж Рик Гудмэн (Rick Goodman).

Надеюсь, по уже сложившейся традиции, уделим чуточку внимания истории фирмы, чтобы легче было понять причины, побудившие Гудмэна, не самого последнего участника всей этой истории, нанять еще двух разработчиков и тем самым расширить и так уже немаленький штат своей компании.

На лицо ужасные, добрые внутри, иными словами, йему (Yeti) — вот кто является главными действующими лицами Beasts

Ровно пять лет назад, в 1995 году, Рик Гудмэн совместно со своим братом Тони Гудмэном (Tony Goodman) основал всем нынче известную Ensemble Studios, где ковалась Age of Empires, одна из лучших стратегий, что когда-либо были выпущены. Игра получилась более чем отменной, но что-то побудило Гудмэна, который Рик, по завершении создания AoE вернуться в свой родной Кэмбридж, штат Массачусеттс, а не продолжать делать деньги на пару с братцем. Дома в рекордные сроки было создано новое предприятие игровательной отрасли промышленности — Stainless Steel Studios, президентом коей Гудмэн и стал.

Как только компания была формально зарегистрирована, ее президент и основатель анонсировал Empire Earth, «самую амбициозную и экстравагантную», как обрисовал игру ее создатель, «RTS прошлого, настоящего и обозримого будущего». Насчет экстравагантности разработчик немного завернул — уже при первом знакомстве с ЕЕ видно откуда растут ее ноги. Верно, товарищ, из Age of Empires, о «родстве» с которой Гудмэн не забывает напоминать при любой возможности. Мол, де я, основатель той самой Ensemble Studios, что дала вам, геймерам, AoE, готовлю еще более классную историческую RTS, которая будет доступна и легка для понимания, как Age of Empires, и гораздо более продвинута в аспектах геймплея и мифической replayability.

Да вот беда — AoE целая команда одаренных девелоперов ваяла, а Рик Гудмэн всего один, чего уж скрывать, до уровня не сравненного Сида Мейера (Sid

Meier) явно не дотягивающий. Пришлось руководителю Stainless Steel ради осуществления своих честолюбивых замыслов, кои ему в Ensemble реализовать на практике не дали, заняться сманиванием близких к Ensemble и ее детищу людей.

Заметить, разрабатывать Empire Earth Гудмэн приглашал

не только спецов из своей прежней фирмы, но и некоторых из тех самых хардкорных фанов Age of Empires, которые не только любят игру, но и поддерживают ее. В начале августа в составе SS появился Ричард Бишоп (Richard Bishop), который написал известный Prima Guide по AoE, постоянно участвовал в различных чемпионатах по игре, а главное, выигрывал их, что делает его незаменимым тестером и одиночной, и мультиплеерной составляющих Empire Earth. Буквально через месяц после этого, в сентябре, к стройным рядам Stainless Steel Studios примкнул еще один известный член Ensemble-коммьюнити, Кристофер Териот

(Christopher Theriault), который с момента выхода Age of Empires в свет выпустил более 30 различных

карты и сценарии для синглплеера Empire Earth, вошли Стефен Райан (Stephen Ryan) и Тим Митчелл (Tim Mitchell) — лица в мире Age of Empires далеко не последние.

Сначала написание собственных сценариев для Райана было хобби, а затем обернулось самой настоящей страстью. Как Бишоп и Териот, он беспрестанно участвовал во всевозможных конкурсах и соревнованиях, выигрывая их и становясь все более известной фигурой в community AoE.

Своими талантами он справедливо заслужил признание публики и... привлек внимание Рика Гудмэна, пригласившего его в SS. Воспользовавшись моментом, Райан порекомендовал взять в Strike Team своего приятеля Митчелла, также не новичка в создании карт и сценариев для Age of Empires, а помимо этого еще и профессионального сценариста и обладателя одной из канадских наград в области литературы.

Empire Earth, претендующей на звание «новой AoE», для достижения успеха требуется только

одно — стопроцентная играбельность синглплеера, являющаяся основой подобного рода игр. Гудмэн и К° планируют выпуск уже в первой половине следующего года, из чего можно сделать вывод, что либо уже сейчас, либо в ближайшем времени основные ресурсы будут переброшены на создание разнообразнейших сценариев, и очень бы хотелось надеяться на то, что благодаря таким людям, как Митчелл, Райан, Териот и Бишоп, Stainless Steel Studios удастся создать не какой-то там «хороший» клон Age of

Empires, а новую игру, которая расшевелит жанр стратегий в реальном времени и привнесет в него что-то самобытное. **КС**

SHORT NEWS

- Фирма Cinemaware анонсировала разработку игры про Робина Гуда, которая называется Robin Hood: Defender of the Crown. Дата релиза пока не объявлена, так как проект находится на ранних стадиях создания.

- В Сети появилась демка игры Team Arena, которая является expansion'ом к Quake 3 Arena. Файл занимает 120 Мбайт и содержит один уровень, несколько режимов командной игры, одно новое оружие, несколько item'ов, а также две модели персонажа.

- Слухи о том, что разработка Max Payne остановлена, оказались преувеличенными. Представитель Gathering of Developers Майк Вилсон в резкой форме в апдейте своего .plan опроверг эти домыслы. Дата релиза долгого Max Payne пока неизвестна.



Henry Grace a Dieu — самый большой военный корабль XVI столетия и... один из многих десятков юнитов Empire Earth.

Мастер Ориона, которого никто никогда не видел

Разоблачение коварного мифотворчества

В литературе и искусстве есть такое интересное явление — мифотворчество. Негодующий читатель может резонно возразить: какая литература, какое искусство? Какое, ко всем чертям, мифотворчество? Мы ведь об играх компьютерных, ты мурку давай... Но нет, НЕТ! Коварное мифотворчество (это когда какой-то факт по воле людей, а то и просто по некому загадочному стечению обстоятельств, начинает обрастать множеством слухов и досужих домыслов) проникло и в святая святых — за нас стали водить и простых геймеров. И наше терпение кончилось, этого мы им не позволим!

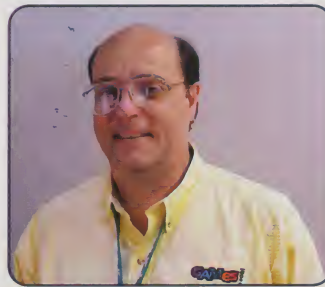
Петр Давыдов

Кто не знает Master of Orion? Все знают, равно как и разработчиков этой игры — легендарную команду SimTex. Ну и где она сейчас, над чем работает? Кто-нибудь знает? Словно корова языком слизнула. А между тем нам сообщают, что в скором времени свету явится Master of Orion 3. Спрашивается, ОТКУДА? Оказывается, от бравых разработчиков из QuickSilver. Верите вы в это? Еще бы... Вот и я



Алан Эмрич

верю. Сложно не поверить, когда за действительное выдается что-то сильно желаемое. А, собственно,



Билл Ливай

почему бы и нет? Ведь во что-то же нужно верить. Однако давайте посмотрим на происходящее беспристрастно. Почему это мы, интересно, верим в рождение третьего «Ориона»? Нам не только не показали ни одного скриншота, не только не рассказали подробно об игровом процессе, но даже не предъявили детального научного дерева! Так на что же вообще опирается наша вера в чудесное пришествие этого самого третьего «Мастера Ориона»? Да ни на что, собственно. Единственное, что известно в мельчайших подробностях, так это биография всех разработчиков, занятых в проекте. Об игре ничего, о каких-то никому неизвестных

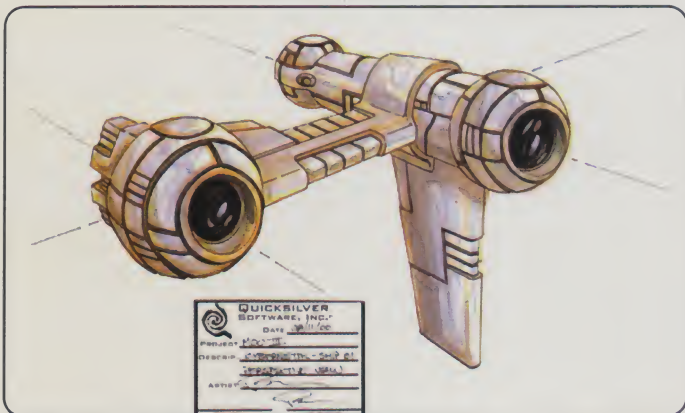
людях — ВСЕ. Ну чем ни мифотворчество? И объясняется все это очень просто — до сих пор про QuickSilver слышали единицы, теперь про нее заговорят миллионы. Ведь они



разрабатывают новую часть легендарного MASTER OF ORION! Но так ли это на самом деле? Издатель потенциального хита — компания Hasbro Interactive, которая приобрела в свое время все права на Master of Orion. А стало быть, нужно приставить к QuickSilver своего дизайнера, чтобы они ничего там такого страшного не намутили. Вот и получается, что самый главный человек в проекте — симпатичная девушка по имени Дженифер МакВильямс (Jennifer McWilliams). Прежде всего, придя в QuickSilver, она решительно и бескомпромиссно заявила: «Не допущу!» Это, кстати, о всяком неоправданном насилии. Хорошенькое начало? А вообще миссис Дженифер увлекается фотографией и, как сама призналась, по выходным решает головоломки типа «Где же на отпечатанном снимке его голова?» или «Что это за пятно вместо изображения?».



Аллен Лин



Еще один очень интересный человек в команде QuickSilver — Флойд Грубб (Floyd Grubb), дизайнер игры со стороны команды разработчиков. Оказывается, в свое время он был самым настоящим мегагеймером и тратил по \$300 в месяц на оплату онлайн-игры Island of Kesmai. А вот в первый Master of Orion товарищ Флойд никогда не играл. Зато много насы-



Кори Нельсон

шан и уверен, что третья часть будет куда круче и интереснее. Кстати, на сегодняшний день любимая игра Грубба — Diablo 2, которой он посвящает все свое свободное от разработки третьего «Мастера Ориона» время.

В общем, космонавтом никто из команды QuickSilver'a в детстве стать не мечтал. Скотт Годфрей (Scott Godfrey) тоже космосом не бредит, его любимое занятие — покатушки на горном велосипеде. Именно это — тайная страсть 3D-аниматора команды. В свое время он даже сконструировал собственную карбоновую раму. «Велосипед — все в моей жизни!» признался Скотт. Я его, кстати, прекрасно понимаю. Действительно, что может быть приятнее, чем единение с природой, ошеломляющая скорость, бескомпромиссные спуски... Кстати, раньше Скотт в Южной Калифорнии большую часть времени проводил на пляже, загора



Константин Хантзополус

на солнце. Когда ему предложили работу в QuickSilver (территориально компания располагается в Нью-Хэмпшире), решиться на переезд в снежные края было не просто. Однако сейчас Скотт доволен своей работой и чувствует, что занят важным делом. Тем более что времени на основное увлечение остается предостаточно. Довольно интересную историю из своего детства рассказал и Роб Баррис (Rob Barris), ведущий инженер в QuickSilver. Какие именно обязанности у инженера в команде разработчиков Master of Orion 3, так до конца и не понятно. Однако Роб говорит, что занимается именно тем, что мечтал делать всю жизнь. Оказывается, папа Роба 12 лет работал инженером в компании IBM и, когда сынишка, которому было тогда пять или шесть лет, спрашивал его о работе, отец всегда отвечал, что «нажимает на кнопки». С тех пор Роб всегда мечтал стать, как папа, и тоже, когда вырастет, нажимать кнопки. Чем с успехом и занимается в QuickSilver. В общем, всем понемножку. Кстати, больше своей работы Роб любит только ходить по суши-барам (это

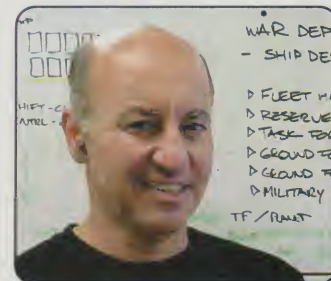
такое ковбойское ружье. Причем за оружие он, по собственным заявлениям, хватается не только, когда идет на охоту. Поговаривают, что однажды ему не понравилось, как на него наехал лоток CD-ROM'a, и он прострелил его из револьвера. Так что с ним не шути.

И это далеко не все ребята, работающие сейчас над Master of Orion 3. Мыслимо ли, чтобы эти люди сделали тот шедевр, которого завязые фанаты серии с нетерпением от них ждут? Мы не будем отвечать на этот вопрос, предлагая подумали над ним вам самим. Однако когда этим увлекательным занятием занимались мы сами, то просто не могли побороть свой интерес и решили лично пообщаться с разработчиками, чтобы докопаться до подноготной одного из самых ожидаемых и не менее таинственных проектов — «Мастера Ориона». Вот что нам удалось узнать (не без помощи Ирины Степановой, за что ей большое спасибо).

MegaGame: Почему, собственно, именно «Хозяин Ориона»? Столько звезд с оригинальными названиями типа XZ5272yT...

QuickSilver: На самом деле первоначально была мысль на-

звать игру «Хозяином Антареса» (по иронии судьбы это название предлагалось и для MOO2). Но маркетологи, как всегда, не захотели, чтобы название отличалось от того, что у всех на слуху, так что следу-

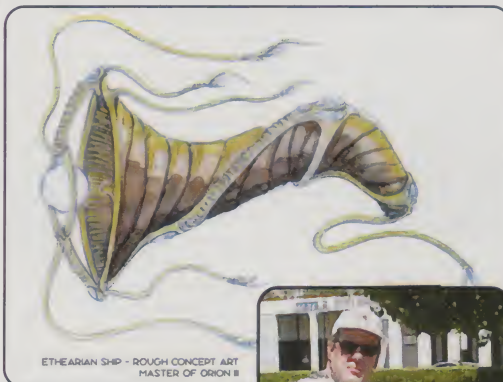


Деннис Волпер

ющую игру решено было назвать также Master of Orion, но только с добавленной единичкой в конце.

MG: О QuickSilver известно не так много, как хотелось бы. Не расскажете о том, как была основана ваша компания?

QS: QuickSilver Inc. была основана тремя бывшими программистами, которые работали на группу Mattel Electronics' Intellivision. Они объединили свои силы и основали эту компанию в январе 1984 года, когда



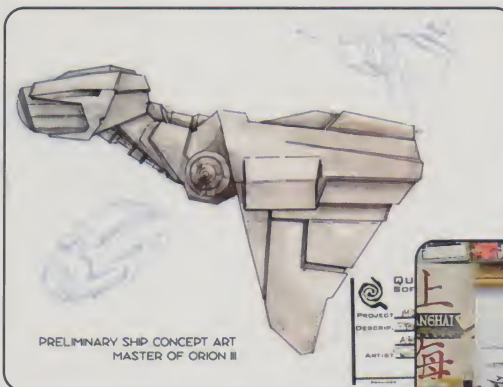
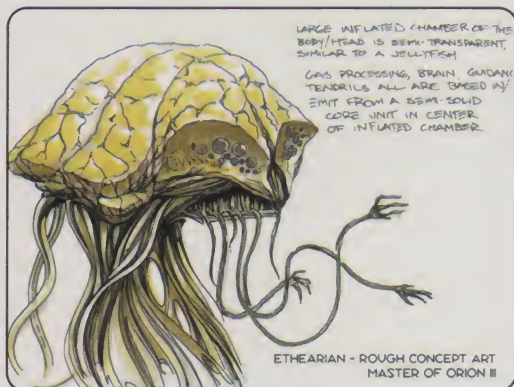
там, где подают сырую рыбу) и мечтает когда-нибудь накопить на автомобиль «Феррари». «Вот это машина, я понимаю! О ней я готов говорить часами», — признался мистер Баррис.

А главный программист в команде — Грег Марстерс (Greg Marsters). Больше всего он увлекается фэнтези-литературой вообще и научной фантастикой в частности. Кстати, Грег и сам пишет в стол коротенькие фантастические рассказы, которые пока что не находят широкого признания. Однако Грег верит, что у него все впереди и литература — его истинное призвание. А еще мистер Марстерс любит стрелять со своим братом по воробьям из 457-го магнума — есть



Дэйв Каснер





их родное подразделение закрылось. Однако двое из трех отцов-основателей QuickSilver ушли из компании, когда игровая индустрия переживала серьезный спад. Захотели, как говорится, окунуться с головой в «настоящую работу». Из старичков остался только Билл Фишер — решил «помучиться» еще немного. А потом вернулся и один из основателей проекта, сейчас он возглавляет разработки, ориентированные на консоли. На сегодняшний день наша цель — создавать игры, которые выделяются из общей массы. Мы открыли новую страницу в стратегических играх, выпустив в свое время такие хиты, как Star Trek: Starfleet Command или Conquest of the New World. На сегодняшний день только этих двух игр продано свыше 750 000 копий! Наша следующая большая задача — игра, которую мы хотим сделать вот уже несколько лет, — Master of Orion 3. И мы очень стараемся, чтобы он стал настоящим переворотом в жанре глобальных космических стратегий. Причем не только по игровому процессу, но и по графике. Кстати, QuickSilver также разрабатывает ряд абсолютно оригинальных консольных экшн-RPG, в основе которых невероятная научная фантастика и фэнтези-миры Нэйла Гаймана. К тому же, сейчас мы начинаем работу над новой онлайн-мультитплеерной игрой, на которую нас вдохновила самая революционная из настольных игр. К сожалению, пока не можем сказать ничего больше. Но к этой теме мы вернемся позднее.

MG: Помнится, ваша игрушка под названием Castles была в свое время игрой весьма и весьма революционной. Возможность самому строить замок — это была идея! Будет ли Master of Orion 3 таким же революционным проектом, либо же в качестве на этот раз перейдет количество нововведений?

QS: Даже не сомневайтесь, Master of Orion 3 — это будет настоящая

революция в глянцевой картонной коробке. Если раньше все глобальные космические стратегии строились вокруг четырех «X» (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), то мы решили вывести нашу игру в пятое измерение — eXperience! Не говоря уже о том, что мир стал гораздо масштабнее. Кстати, что касается интерфейса, то мы реши-



Дженнифер МакВильямс

ли избавить игрока от лишней информации и теперь некоторые моменты будут сообщаться только в определенных случаях, дабы не мешать мыслить по-крупному.

MG: Что больше всего способствует вдохновению в процессе разработки MOO3? В планетарий не ходите? Не устраиваете обязательного ночного наблюдения за звездами?



Флойд Грубб

QS: Ээ-ээх... Нет. Ничем таким мы сейчас специально не занимаемся, но ведь все смотрели на звезды, пока выросли! И это, конечно же, отложило свой отпечаток. К тому же все мы читаем научную фантастику, смотрим фильмы и ТВ-шоу, многие члены нашей группы — ученые и математики. И каждый день, приходя на работу, мы с радостью принимаемся за Master of Orion. Сейчас это дело всей нашей жизни.

MG: Кстати, а как вообще обстоит дело с ночной работой? Разработка идет по плану или постоянно приходится оставаться за компьютером до утра?

QS: Мы делаем все необходимое, чтобы работа была сделана в срок. Если это означает, что нужно работать в офисе ночью, — будем работать. К счастью, этот проект хорошо организован, так что до внеурочной работы дело пока не доходило. Хотя кто знает, что будет, когда до выхода останутся считанные дни... Обычно времени больше всего не хватает именно тогда.

MG: Проводите ли вы свое свободное время с коллегами? И если да, то каковы ваши общие интересы, помимо работы?

QS: Многим из нас очень нравится вместе ходить на обед, а еще заси-

живаться допоздна, играя в игры (компьютерные, настольные, карточные :) Мы частенько смотрим вместе кино и ТВ-шоу, особенно когда они имеют отношение к нашей работе.

MG: Расскажите, пожалуйста, у кого какие любимые книги, филь-



Том Хьюгес

мы... Если можно, побольше об увлечениях. Нам интересно знать о вас как можно больше!

QS: Вряд ли в группе разработчиков Master of Orion 3 найдется человек, которому не нравилась бы научная фантастика (как в литературе, так и в кино). Также большинство из нас любят играть в игры. Ну и у каждого, разумеется, есть какое-то свое личное хобби, это естественно.

MG: Разработка MOO3 — большая ответственность. Игру ждут слишком многие, и ошибиться тут нельзя — как саперу. Есть ли какие-либо разногласия, вернее, различные мнения по поводу того, каким должен быть MOO3? Понятно, что многое уже утверждено, но тем не менее...

QS: Хотя мы и работаем слаженно, вряд ли QuickSilver можно назвать монолитно мыслящей командой. Каждая из высказываемых идей попадает под перекрестный обстрел других и в зависимости от своей ценности либо выживает, либо погибает. Мы все время отвергаем те или иные задумки относительно



Грег Марстерс

МООЗ, но все, что ни делается, идет на пользу игре. Выживают только лучшие идеи. Однако до конца утрясено не все, так что впереди еще немало бурных дискуссий.

MG: Поговаривают, что игра будет выполнена в real-time. Дыма, как известно, без огня не бывает... В чем же дело?

QS: То, что мы отказались от turn-based игры — расхожее заблуждение. Master of Orion 3 будет таким же походным, как и все его предшественники. Только те, кто читает дикие слухи, распускаемые пустословами и плохо информированными людьми в Сети, думают, что игра будет в real-time. Я рад предоставленному шансу это разъяснить. Не сделайте здесь ошибки — Master of Orion 3 — из серии TURN-BASED!!! Как и раньше, вы спокойно планируете свой ход и только после этого нажимаете кнопку Done.

MG: Но тогда правда ли, что космические сражения будут в real-time?

QS: Да, космические сражения действительно будут в real-time. Сделали мы это по нескольким причинам, но вот две наиважнейшие:

- в битве могут участвовать более 1000 кораблей, при этом игра в turn-based становится полностью непрактичной;

- если вы собираетесь создать мультиплеер, где игрокам разрешается сражаться между собой, игра должна протекать быстро, чтобы другим не пришлось ждать до пенсии, когда очередь дойдет и до них.

Сражение в real-time решает обе эти проблемы.

Однако теперь я должен сказать, что сражение в real-time — не то, что может прийти вам в голову, когда вы видите слова «сражение в real-time». Это не будет нажима-на-кнопку-и-дерись, где один быстрее бросает космические корабли в атаку на врага, чем другой. Никогда! Мы все знаем, что это не для Master of Orion.

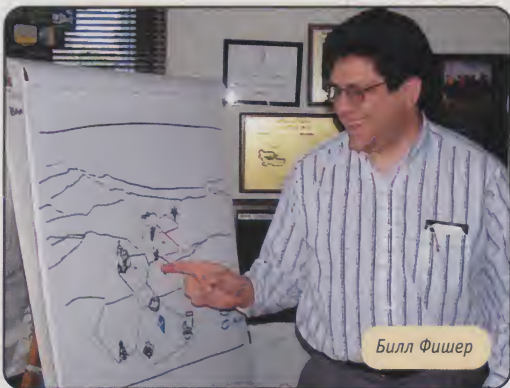
Помните, я сказал, что особое внимание мы уделяем расширению масштабов? Так вот, во время сражения вы маневрируете не отдельными кораблями, а группами кораблей, называемыми «специальными группами». Каждая специальная группа после своего создания имеет «задание» (указание, что и как делать при космической битве) и состоит из отдельных кораблей, у каждого из которых есть особая роль в спецгруппе. Имея на каждой стороне горстку спецгрупп,

которым можно отдавать приказ двигаться и брать на прицел другие спецгруппы (и планеты), игроки смогут управлять сражениями в режиме реального времени, и игра не превратится в состязание по быстрейшему щелканью мышью. Кстати, еще один плюс, возникающий благодаря сражениям в режиме реального времени, — неожиданность. Маневрируя, играющий может добиться того, что его по-



Винс Тагл

просту не заметят, что позволит получить значительное позиционное преимущество над силами врага. Помимо маневров на поле сражения, выполняемых вашими спецгруппами, большую роль будет играть и подход к будущему полю сражения. Так что все это не имеет ровным счетом ничего общего с однотипными RTS-стратегиями, от которых все так подустали.



Билл Фишер

MG: Будет ли реализовано УПРАВЛЕНИЕ наземными сражениями (во 2-м «Орионе» просто показывали картинку штурма, управлять наземной атакой было нельзя)?

QS: В Master of Orion 3 у играющего существенно больший контроль над группой наземных сил. А также приказами, касающимися общего ведения боя, — именно этим приказам и подчиняются ваши ге-

нералы, командующие войсками в силу своих способностей. Компьютером ведется обстоятельный расчет наземного боя, результаты которого вы видите в режиме реального времени.

MG: Какое нововведение вы считаете самым глобальным?

QS: Их два — пользовательский интерфейс и добавление в игру пятого «X» (eXperience — опыт). Пользовательский интерфейс предлагает так называемый «слоем лука»: вы можете посмотреть, что нужно и, легко «отвернув другой слой луковицы», узнать, предмете больше. Если вы встречаете слово, которое является каким-то термином, то, щелкнув по нему, сможете сразу попасть в онлайн-ую Энциклопедию Галактики. Или если вы видите какой-нибудь числовой игровой параметр, то можете моментально посмотреть, из чего он складывается (скажем, сразу выяснить о бонусе +2 за использование какой-либо технологии). Что же касается пятого «X», то мы стараемся сделать игру более персонализируемой. Опыт, как неотъемлемая часть любой ролевой игры, должен занять полноценное место и в Master of Orion. У каждого персонажа должна быть своя история, свои характерные особенности, которые обогатят сюжет и создадут особую интригу. Играющие получают четкое понимание характерных особенностей своих подчиненных и будут вынуждены искать наилучшие пути для достижения взаимопонимания и лояльности. Разумеется, все это строится на сложных математических расчетах, как и все в играх такого жанра. Словом,

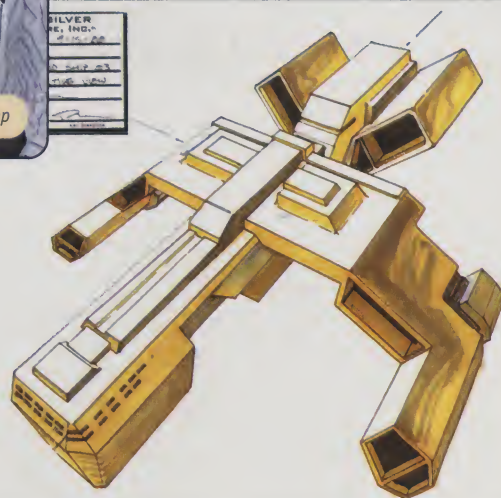


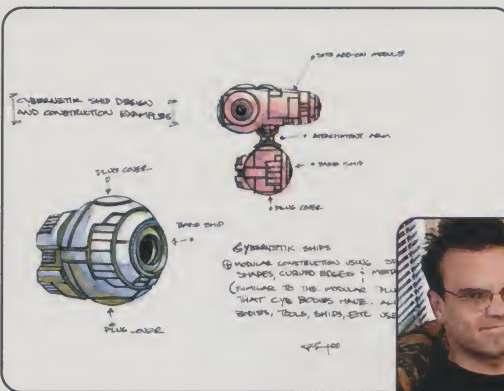
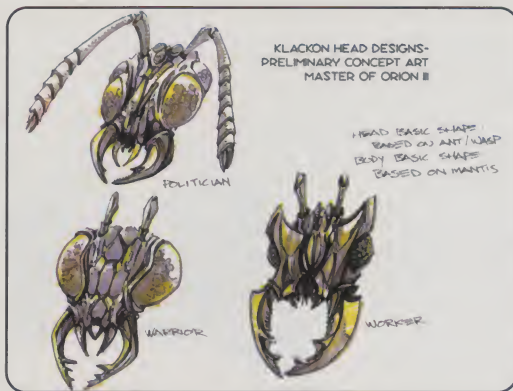
Роб Баррис

личности предводителей, шпионов, дипломатов и других героев станут несоизмеримо богаче, чем раньше. Интереснее станет и фабула событий. В результате игрок действительно получит более приятный eXperience, в данном случае впечатление от игры, и чувство, что он действительно управляет галактической империей.

MG: Существенно ли разрастется технологическое древо по сравнению со второй частью? Какие нововведения в научном плане можно было бы отметить особо?

QS: К технологии у нас полностью свежий подход. Будут «чистые исследования» и разработка «прикладных» технологий. Областей исследования несколько, и они поделены на шесть школ. Новые открытия могут потребовать некоторых прорывов в разных областях исследования или даже в развитии промышленности. Пока мы не можем сказать подробнее, но исследование технологического древа можно будет сравнить с богатым гобеленом, где неизвестное, теоретические знания, лабораторные наработки и то,





нет ли мысли сделать Master of Magic 2?

QS: Мы бы с удовольствием сделали бы Master of Magic 2, это не секрет. Но решение зависит от Hasbro Interactive или, если верить слухам, от того, кто ее купит. Мы бу-



Рэнц Хоселей

что можно создать в реальности, — четыре четко обозначенных уровня знания.

MG: А как обстоят дела с видеовставками? Будут ли это мультфильмы или стоит ожидать элементы «живого видео»?

QS: Видео и кинематика разделены на две основные категории. Первая — политические рассуждения и дискуссии, вторая — сценарная и событийные видеовставки. Для политических прений существуют большие анимационные кар-

QS: Мы только начали работу над звуковым сопровождением, но в наши планы входит создание абсолютно нового аудио, сохраняющего атмосферу музыки, которая была в MOO2 и задавала тон, не мешая игре и не надоедая игроку. Мы также добавим брутальную музыку в режим сражений, которая плавно меняется в зависимости от их интенсивности.

MG: Расскажите пару смешных или забавных случаев, связанных с разработкой MOO3. В QuickSilver веселая атмосфера?

QS: Климат в QuickSilver в общем веселый, но всегда профессиональный. Босс — Билл Фишер — имеет репутацию человека, который замечательно находит работающих людей, которым действительно нравится делать компьютерные игры. К сожалению, никаких анекдотов из жизни, имеющих отношение к MOO3, припомнить сейчас не могу. Большинство таких историй случаются как бы по ходу дела и надолго не запоминаются. Например, арт-директор презрительно относится к некоторым расам из MOO2, а народ в Hasbro менял продюсеров проекта 4 раза. Но это уже смех сквозь слезы.

MG: А вы сами верите в инопланетян? Как считаете, может однажды история Master of Orion стать реальностью?

QS: В инопланетян? Конечно. MOO3 — стать явью? Пожалуй, нет. Я прочитал всю предысторию. Это научная фантастика чистой воды, единственная ее основа — хорошо закрученная история.

MG: Вы любите путешествовать? Может, прокатитесь в Россию?

QS: Во время разработки путешествовать сложно. Тяжело отрываться от проекта больше чем на несколько дней, когда нужно каждый месяц проходить определен-

ную веху. Я думаю, большинство из наших разработчиков хотели бы посетить Россию. Но только не зимой. Единственное место, где можно находиться зимой, — это Южная Калифорния.

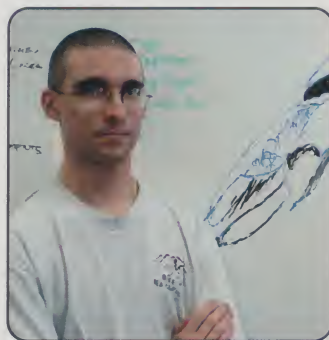
MG: Играли ли вы в какие-нибудь российские игры? Например, в Rage of Mages или Hard Truck?

QS: Некоторые из разработчиков играли. Особенно интересной была Rage of Mages.

MG: Как вы считаете, раньше игры были лучше? В плане сюжета, игровой идеи, интересности?..

QS: До того как стали выделяться большие бюджеты на звук и графику, каждая игра жила и умирала в зависимости от качества дизайна и сбалансированности геймплея. Так дело в какой-то степени обстоит и сейчас, но слишком мало компаний направляют силы на создание и разработку выдающегося дизайна. Вместо этого они разрабатывают более хороший звук и графику. Что несомненно прискорбно.

MG: А витают ли уже в воздухе какие-либо идеи о том, чем заняться после MOO3? Скажем,



Скотт Годфрей

дем делать все возможное, чтобы завоевать их доверие хорошим результатом с Master of Orion 3. Тогда, глядишь, доверят и Master of Magic 2...

MG: А какие вообще ваши любимые игрушки?

QS: Здесь, в QuickSilver Software, мы играем во многие карточные игры. Также очень популярны настольные и компьютерные игры. Многие из разработчиков MOO3 любят воргеймы и играют в них на протяжении многих лет.

MG: Можно ли уже назвать точную дату или хотя бы месяц, когда коробки с MOO3 появятся на прилавках магазинов?

QS: В действующем расписании, по-моему, указан «первый квартал 2001 года», но это ведь с января по март. Более точно я вам сейчас не могу ответить.

MG: Есть ли что-нибудь, что вы хотели бы пожелать российским геймерам, давно уже с нетерпением ждущим вашу игру?

QS: Народ, переживший татаро-монгольское иго, эпоху Ивана Грозного, сталинские репрессии и голод блокадного Ленинграда, несомненно сможет выдержать и испытание ожиданием Master of Orion 3. Только великие, благородные и стойкие люди могли пережить все те бедствия, и думаю, что в сравнении с ними ожидание MOO3 покажется не таким уж тяжелым.

MG: Спасибо за интервью. Желаем успехов! **MG**



Роберт Герард

тинки, соответствующие различным настроениям и состоянию лидера, с которым вы беседуете в настольной игре. Разгневан ли он и хочет превратить вашу империю в мокрое место или боится вас и пытается поцеловать вашу задницу — вы, как игрок, увидите все воочию.

Сценарные и событийные ролики призваны подчеркнуть драматичность игры. Они представляют собой короткие клипы, которые отчасти представляются как «плата» за ваш тяжелый труд или, скажем, подчеркивают общую безысходность кровопролитной войны.

MG: Будет ли музыка в MOO3 напоминать вторую часть, или она полностью самобытна? Было бы интересно узнать про музыкальное и звуковое оформление.

ПАРКАН

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

НАДВИГАЕТСЯ
ПЕРВЫЙ В МИРЕ
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ
ИМИТАТОР
БОЕВЫХ РОБОТОВ

ЭТО - ВОЙНА
БУДУЩЕГО

ЭТО ВАША
ВОЙНА



НИКИТА

WWW.NIKITA.RU

СДЕЛАНО
В РОССИИ





ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Полковник лежал под ясным январским небом, раскинув руки в стороны. Взгляд его был устремлен вверх, однако неба он не видел, так как на нем (на Полковнике) стоял стул. Голова полковника была направлена строго на юг, ноги смотрели на двери родной Суперсекретной Конторы. Выпавший ночью снег весело искрился под солнцем. Природа отмечала наступление нового Миллениума.

Что же касается Полковника, то он наступление Миллениума отметил еще вчера. Во всяком случае, он мог сделать такое умозаключение из своего текущего состояния, ибо фактической уверенности по поводу вчерашних событий не имел. Однако давняя служба в разведке страшно развила аналитические способности Полковника, и потому даже в такое утро он мог построить вполне четкую логическую схему: «Если я сейчас лежу под стулом, следовательно, вчера я под него залез; следовательно, вчера был праздник и я в нем участвовал». Когда Полковник праздновал, он всегда залезал под стул, чтобы вражеские спутники не могли распознать его лица.

К тому же служба в разведке наделила Полковника еще одним важным скиллом: если непонятно, что происходит, надо выяснить, что по этому поводу прогнозировали раньше. Например: выходим на улицу, а там с неба что-то непонятное сыплется. Смотрим вчерашнюю газету, раздел MeteoPreview: будет снег. Ага, значит, это снег, а не то, что нам показалось вначале. Имеем четкую картину мира. Так же и Полковник: сейчас он достал из кармана приглашение на вчерашнее празднование и ознакомился с программой. «Ага, — подумал он. — Вчерась я слушал выступление Главного, выступал сам, поприсутствовал на концерте и поучаствовал в дискотеке. Так в рапорте и напишем».

Так четкое знание вчерашних событий помогает нам в последующей оценке текущей ситуации.



СОДЕРЖАНИЕ

- 21 Disciples II: Dark Prophecy
- 23 Emperor: Battle for Dune
- 26 ARK
- 29 X-COM: Alliance
- 31 Shadowbane
- 35 Oddworld: Munch's Oddysee
- 37 Magic&Mayhem: The Art of Magic
- 39 Zero-G Marines
- 41 Horizons: Empires of Istaria
- 43 Undying

Ждем с нетерпением...

X-COM: Alliance

X-Com: Alliance должен во многом напомнить оригинальные игры серии, при этом переместив управление бойцами и вид на игровое пространство в более личную форму, предлагая игроку самому участвовать в зачистке чуждого измерения, а не просто командовать отрядом.



Disciples II: Dark Prophecy

Сегодня становится все сложнее и сложнее встретить не то что фэнтезийную, но и какую-нибудь совершенно заурядную пошаговую стратегию. Пожалуй, в ближайшее время лишь Disciples II: Dark Prophecy станет доказательством того, что этот жанр скорее жив, чем мертв. Впрочем, и на том спасибо.



Undying

...Нануэанские стариком Стилбергом разработчики весьма рьяно принялись за создание очередного компьютерного ужасстика. В любом случае мы получим злую, кровавую и страшную игру. А что нам еще нужно для счастья?

Emperor: Battle for Dune

С точки зрения сюжета Emperor: Battle for Dune окажется гораздо более нелинейным, чем все предыдущие работы Westwood Studios.

Игроки смогут самостоятельно выбирать миссии, в которых они будут биться со злыми конкурентами.



Темное пророчество для пошаговых стратегий

Disciples II: Dark Prophecy

Какой-то год назад, хотя ученые почему-то твердо убеждены, что это был 1999 год, игра *Disciples: Sacred Lands*, появившаяся непонятно откуда, стала настоящим лучом света, вошедшим в мрачный загнивающий уголок игровой индустрии, каким являлся жанр пошаговых фэнтези-стратегий. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, ведь проект даже назывался «Проклятые земли» (не путать с одноименной игрой). А всем известно, что темные силы частенько проливают свет на суть дела. До того момента казалось, что пошаговые стратегии окончательно утратили влияние на умы компьютерно-озабоченных стратегов, уступив почетное первое место своим более реально-временным собратьям. Подобные проекты появлялись все реже и реже, а те из них, которые были посвящены фэнтезийным вселенным, вообще можно было пересчитать по пальцам. Лишь святой троице, состоящей из *Heroes of Might and Magic*, *Age of Wonders* да незабвенной *Disciples: Sacred Lands*, удалось таки переломить зловещую тенденцию. И не останавливаясь на достигнутом, компьютерные магнаты решили вновь штурмовать вершины хит-парадов и глубины душ игроков с новым проектом *Disciples II: Dark Prophecy*. Разумеется, жанр игры остался прежним, а не сменился на футуристические гонки или современные боевики.

Иван Помидоров

Паспорт

Disciples II: Dark Prophecy

Жанр: strategy
Разработчик: Strategy First Inc.

URL: <http://www.strategyfirst.com>

Издатель: TBA
Дата выхода: I квартал 2001 г.

Не зная о том, что со времени выхода первой части игры прошло немногим больше года, во вселенной *Disciples* исчезли в небытие целых десять лет, что почти равняется двум геройским пятилеткам. Несмотря на то, что такой огромный срок минул с момента начала Великой Войны и появления Избранного, лишь теперь пришла пора наконец-то привести игрокам свою родную империю к окончательной и бесповоротной победе. В *Disciples II: Dark Prophecy* этому благородному занятию посвящены 28 кампаний и 20 самостоятельных квестов. Впрочем, на первый, второй и восемнадцатый

взгляд независимые задания-приключения на самом деле включены в хитроумную систему, состоящую из запутанных триггеров и скриптов. В результате успешное выполнение того или иного квеста в игре будет зависеть от того, как были завершены предыдущие задания. Некоторые из них вообще могут оказаться недоступными даже таким легендарным героям, какими окажутся игроки, до тех пор, пока те не прохнут какого-нибудь гадкого и противного монстра или не совершат что-нибудь общественно бесполезное.

Заниматься всеми этими, без сомнения, душераздирающими воен-

ными проектами предстоит постоянно общаясь с населением сказочного мира. В *Disciples II: Dark Prophecy* будут присутствовать как минимум

Во второй части *Disciples* любая армия и даже шайка откажется выступить не только против врага, но и на конкурсе песни и тряски без своего Героя, который руководит ею.

200 самостоятельных персонажей, 50 из которых являются новичками в виртуальной вселенной и до сей поры обитали лишь в хитросплетениях извилин разработчиков. Также

Для замка выбрана отличная позиция — враг не прорвется незамеченным. Впрочем, зачем ему этот жалкий клочок земли, на котором и не растет-то ничего ценного, кроме сундуков с сокровищами.



Сразу после строительства замка стоит принимать за решение продовольственный вопрос. К сожалению, это не сооружение центров по приему гуманитарной тушенки. Вместо них придется возводить мельницы и прочую ерунду.



Одно из важнейших направлений развития любого военного лагеря — повышение уровня культуры-культуры. Для этого, как минимум, необходимо строить библиотеки.



Пятеро на троих — это по-нашему, по-человечески. Главное, завалять всех монстров за свой ход. А то ведь и сдачи дадут.

игра сможет похвастаться новыми возможностями, доступными бойцам, и целым стадом новых Героев.

Как и в знаменитом сериале Heroes of Might and Magic, во второй части Disciples, любая армия и даже шайка откажется выступать не только против врага,

гораздо больше полезных и не очень волшебных предметов, которые, чего уж греха таить, являются серьезным подспорьем в борьбе с любыми врагами, включая голод всех разновидностей. Вообще в Disciples II: Dark Prophecy каждый Герой сможет постоянно таскать с собой огромное количество артефактов, самым положительным образом влияющих на общее состояние здоровья, а также два специальных агрегата, которые предназначены для прямого воздействия на врагов во время битвы.

Что касается рас, то разработчики отказались от идеи добавить в игру еще хотя бы несколько. Но, с другой стороны, четыре противоборствующие стороны Disciples: Sacred Lands были сбалансированы просто чудесным образом. Поэтому гневаться на команду Strategy First

за то, что в ней было принято решение не разрушать сложившуюся идиллию, не стоит. Соответственно в Disciples II: Dark Prophecy игроки вновь смогут встать на сторону Воинов и Колдунов, представляющих Империю Людей, или выбрать в качестве послушных воинов гномов и каменных гигантов, выступающих на фэнтези-ринге в трусах, раскрашенных в цвета Горных Кланов. Наиболее радикальные любители черной магии наверняка предпочтут встать на сторону некромантов и призраков из Орды Живых Мертвецов. Ну а анархисты-максималисты встретят понимание среди Легионов Проклятых, состоящих сплошь из берсерков и демонов.

Если снова вернуться к первой части игры, то следует не забыть захватить с собой кирпич поувесистей, чтобы еще разок кинуть его в огород разработчиков. Дело в том, что, объективно говоря, графическое оформление Disciples № 1 не выдерживало никакой критики и могло порадовать лишь кротов и приравненных к ним гомо сапиенсов. К сожалению, в Disciples II: Dark Prophecy ситуация кардинально в лучшую сторону не изменится. Конечно, дизайн игры будет переработан, да и движок в ней сменится на новый, однако качество изменений на данный момент разработки оставляет желать лучшего. Хотелось бы видеть более красивую игру. Впрочем, стоит признаться, новая серия Disciples все же сделает небольшой шаг вперед по сравнению со своим старшим братом. Она уже сможет похвастаться фантастическим разрешением 800×600 и душераздирающей глубиной цвета в 16 разрядов. К тому же модели персонажей стали несколько более детализованными, что позволяет уже различать среди разноцветных куч спрайтов, вызывающих иногда не самые приятные ассоциации, очертания героев сказочных битв. Возможно, столь скромные перемены в графическом ядре игры связаны с тем, что самое непосредственное участие в работе над ним принимала

Нейтральные стороны, которые также присутствуют в мире, горящем битвами, станут гораздо более активно бороться за право не участвовать в военной игре.

но и на конкурсе песни и тряски без своего Героя, который руководит ею. Новые Герои разительно отличаются от своих предков из первой серии игры. Проявляться это будет хотя бы в том, что они получат возможность использовать



Примерно так в игре сообщается о радостных или не очень событиях. Анимация для мажоров. Аскетичные заставки — вот стиль пошаговых стратегий.

Стенка на стенку — вот главный принцип пошагового сражения. Только так гном может завалять дракона, а дракон, наконец-то ответить совершенно невкусного на первый взгляд мага.



Именно так будет выглядеть раздевалка, в которой Герои станут готовиться к битвам.

Драконы пошли, на удивление, привередливые. Сырую пищу из них никто уже не употребляет. Только жареную.



ет Патрик Ламберт, на чьей совести несмываемым пятном лежит ответственность за создание внешнего облика Disciples: Sacred Lands.

Зато, если уж Disciples II: Dark Prophecy не сможет похвастаться

серьезным обновлением графической стороны, то этого уж никак нельзя сказать об игровом процессе. Например, нейтральные стороны, которые также присутствуют в мире, горящем битвами, ста-

нут гораздо более активно бороться за право не участвовать в военной игре. Если раньше они охраняли свои ценные ресурсы и прочие стратегические объекты, никогда первыми не вступая в драку, то теперь благодаря новой системе AI буквально рвутся в бой в попытке научить всех добру и любви. Так что расправляться с врагами отныне можно будет заманивая их на территорию, где пасутся добродушные борцы за независимость.

Сегодня становится все сложнее и сложнее встретить не то что фэнтезийную, но и какую-нибудь совершенно заурядную пошаговую стратегию. Пожалуй, в ближайшее время лишь Disciples II: Dark Prophecy станет доказательством того, что этот жанр скорее жив, чем мертв. Впрочем, и на том спасибо. **MC**



ДИАГНОЗ

Если в этом мире еще остались любители пошаговых стратегий, то они могут смело крутить фонарики полчаса — скоро для них наступит настоящий праздник. Лишь бы их веселье не оказалось пиром во время чумы.

Долгая дорога к «Дюне»

Emperor: Battle for Dune

Вне зависимости от того, на протяжении какого времени вы развлекаетесь с компьютером, вас наверняка периодически одолевают приступы ностальгии по старым добрым, хотя все же гораздо чаще злым, игрушкам. Для одних ветеранов компьютерного фронта ими являются крес-тики-нолики на разведение с электронной красоткой, состоящей из нескольких кривых окружностей, для других — разноцветные 3D-боевики, способные своей реалистичностью напугать любого многосерийного маньяка-убийцу. Но такие игры есть у всех. Так, например, для очень многих виртуальных генералов первой стратегической любовью были вовсе не Starcraft, Total Annihilation или Command & Conquer, а самая что ни на есть Dune 2. К сожалению, продолжения Dune 2 не имела, что породило огромное число суицидов и алкоголиков, причем последнее безумно радовало производителей всевозможного алкогольного зелья. Но вот, наконец преодолев сопротивление спиртопроизводящей промышленности, Westwood Studios объявила о начале разработки Emperor: Battle for Dune — продолжении первой стратегии всех времен и народов.

Как и в случае с продолжением еще одной знаменитой игры Red Alert, недоумение вызывает вопрос, почему разработчики так долго тянули резину с выпуском своего проекта. Вероятнее всего, они просто-напросто пытались подольше растянуть удовольствие от всемирного волнения на эту тему, однако вовремя поняли, что если делать это слишком сильно, то оно вполне может лопнуть. Поэтому на самом деле работы над новым проектом начались еще несколько лет назад, сразу после выхода достаточно



Иван Помидоров

Паспорт

Emperor: Battle for Dune

Жанр: 3D-RTS

Разработчик: Westwood Studios

Издатель: Electronic Arts

URL www.westwood.com/games/emperor

Дата выхода: II–III квартал 2001 г.

Конечно, непосредственно игра не сможет похвастаться подобной графикой. Зато это смогут сделать ролики между уровнями, которыми всегда славятся художники и аниматоры Westwood Studios.



Последний оплот Атридесов. Немногочисленные войска готовятся к последней битве.



Несмотря на первоначальное преимущество в живой силе, победу одержит тот, у кого в наличии сила неодушевленная — танки да пушки.

убогий Dune 2000. Увидев, что даже такая примитивная поделка вызвала бурю восторга среди игроков, разработчики решили, что время для полноценного римейка Dune 2 пришло, и приступили к созданию Emperor: Battle for Dune.

Все три враждующих дома, засветившиеся в первой игре, перекочуют и в новый проект. Это, конечно, «благородные и могучие» Атридесы и их верные враги —

мым настоящим «элитным боевым частям».

Тлилаксу и Айске являются по сути оружейными дилерами, однако существенно отличаются в подходе к военным вопросам. Тлилаксу в основном полагаются на детские наборы «Генетический конструктор», с помощью которых выращивают своих бойцов, ставя непрерывные эксперименты на их генах, не говоря уже о Чебурашках. Дом Айска, наоборот, уделяет самое пристальное внимание технике и роботостроению. Особой популярностью у этих ребят пользуется голография. Излюбленным приемом Самоделкиных с планеты Дюна является такой прием: они создают голограмму вражеского харвестера и проецируют ее рядом с базой противника. В результате они получают возможность спокойно наблюдать за всем, что происходит в стане соперников. Пятым Домом, с которым игроки могут заключить военный союз, является Гильдия, контролирующая все межпланетные перелеты.

Но все это лирика. Поэтому есть предложение вернуться к обсуждению трех основных претендентов на звание хозяев «Дюны». Я так и знал, что возражений не последует. Основная цель, которую день и ночь преследовали разработчики, загнав несколько десятков скаковых пони, заключа-

лась в том, чтобы обеспечить «огромное разнообразие юнитов», дабы игроки смогли создавать собственные уникальные стратегии и тактику. На сегодняшний момент мы уж можем поделиться с вами информацией о некоторых бойцах, принадлежащих Домам в Emperor: Battle for Dune. В распоряжении Атридесов, например, окажутся старые знакомые —

Разработчики обещают включить в свой проект более 100 миссий, которые будут в случайном порядке распределяться по территории Дюны.

«коварные, злобные и противные» Харконнены. Компанию заклятым соперникам также составят «подлые и вероломные» Ордосы. Однако, помимо этих основных соперничающих лагерей, в Emperor: Battle for Dune, игроки встретятся еще с пятью дополнительными домами, с двумя из которых смогут заключить союз. Если они ухитрятся изобразить из себя фантастических наркоманов, то Фримены с радостью примкнут к их войску. В результате игроки получат возможность создавать фирменные лагеря и штамповать целые отряды боевиков. Объединение с имперскими Сардукарами предоставит виртуальным полководцам доступ к са-

Основная цель, которую преследовали разработчики, загнав несколько десятков скаковых пони, заключалась в том, чтобы обеспечить «огромное разнообразие юнитов», дабы игроки смогли создавать собственные уникальные стратегии и тактику.

Sonic Tanks, а также stealth-бойцы, экипированные отбойными молотками для вызова Червей из глубин Дюны. Машинки Minotaur, служащие Дому, окажутся ни чем иным, как самоходными артиллерийскими установками. Их млад-



Огромный монстр Харконненов неосторожно отправился на прогулку в гордом одиночестве, за что и поплатился, попав в засаду песчаных разведчиков Ордосов.



Напрасно Харконнены оставили свой нефтеочистной заводик без надлежащей охраны — его уничтожение завершится уже через несколько минут.



Промышленный центр, в котором нет ни одной защитной башни, представляет собой жалкое зрелище, лучший вид на которое открывается из танкового люка.

Подобная мо-
тилка способна
разобрать на до-
норские органы
любого солдата
за считанные
секунды.



Очередной район
Дюны захвачен —
новая боевая ма-
шинка появилась
на вооружении
у очередного Дома.

шими братьями станут Mongoose, которые несколько менее мощны, зато гораздо шустрее и обладают вращающейся пушкой. Возможно, самым забавным представителем техники Атридесов окажется Advanced Carryall, способный упрятать в свое нутро совершенно любой юнит, в том числе и вражеский.

В игре дело не обойдется и без знаменитого оружия Харконне-нов — страшной машины по имени Devastator. Этот трехногий монстр помимо всего прочего будет тащить на себе целый пучок противоздушных ракет, которые почему-то применяются не в борьбе с воздухом, а всего лишь против ВВС противника. Также основной ударной силой злодейского Дома разработчики называют огнемечиков, которые превосходно справляются с так называемыми мягкими целями. К последним, безусловно, можно отнести на кремацию практически любой вид пехоты оппонентов. Специальные катапульты позволяют Харконнемам перешвыривать контейнеры с ядовитым веществом через все поле битвы прямо в тыл к врагам, что может нанести очень ощутимый урон временно живой силе противоборствующей стороны. Конечно, в Emperor: Battle for Dune найдет место и для классического харконненского юнита — Buzzsaw. Этот агрегат, помимо того, что является отличным противопехотным средством, отлично уничтожает поля со спайсом.

Ордосы, в свою очередь, смогут похвастаться хорошо защищенны-

ми юнитами, обладающими способностями к регенерации. Например, в качестве ответа Minotaur Атридесов третий Дом представит в игре Cobra Gun — мобильную артиллерийскую платформу, требующую специальной установки для начала ведения огня. Лазерные танки ордосов обладают талантом левитации. Поэтому им не стоит никакого труда совершать марш-броски по песчаным дюнам и прочим не приспособленным для нормальных машин территориям. Паукообразные Dust Scout найдут свое применение в засадах на небольшие отряды противника. Эти машинки могут зарываться в песок и находиться там сколь угодно длительное время, ожидая прибытия вражеского каравана. Но самым важным бойцом Дома Ордос станет знакомый ветеранам игрового фронта Deviator. С его помощью игроки получают возможность контролировать вражеские боевые единицы в течение некоторого времени. На данный момент речь идет о 30 секундах.

Каждая из противоборствующих сторон в Emperor: Battle for Dune получит в свое распоряжение Базу, с помощью которой будет создаваться супероружие. Так Харконневы смогут похвастаться ракетой с нежным романтическим названием Death Head, которая в состоянии уничтожить все живое и даже уже мертвое на огромной территории. В помощь Ордосам разработчики планируют добавить в игру инструмент Chaos Lightning, снижающий производи-

зет, паромов. Но самым дорогим, как две бутылки пива, подарком для игроков станет секретное оружие Атридесов. Им окажется звукологографический проектор. С его помощью можно создать огромного ястреба, пикирующего с небес прямо на поле боя. Стоит ли говорить о том, что такое зрелище будет вгонять вражеских солдат в такой ступор, выбраться из которого смогут лишь самые опытные бойцы.

С точки зрения сюжета Emperor: Battle for Dune окажется гораздо более нелинейным, чем все предыдущие работы Westwood Studios. Игроки смогут самостоятельно выбирать миссии, в которых они будут биться со злыми конкурентами.

С точки зрения сюжета Emperor: Battle for Dune окажется гораздо более нелинейным, чем все предыдущие работы Westwood Studios. Игроки смогут самостоятельно выбирать миссии, в которых они будут биться со злыми конкурентами.

все предыдущие работы Westwood Studios. Игроки смогут самостоятельно выбирать миссии, в которых они будут биться со злыми конкурентами. Чтобы понять, как это реализовано, достаточно представить карту, разделенную на территории. В самом начале игры виртуальные генералы получают возможность вторгнуться в одну из соседних с ними областей. После того как сражение закончится, наступит черед врагов принимать стратегические решения. Если они решат отомстить и нападут на игрока, то тому придется вновь вер-

По пейзажу одно-
значно можно су-
дить о том, что
до окончания игры
осталось не так
уж и много вре-
мени. Ведь битва
за Дюну вступила
в заключитель-
ную фазу, происхо-
дящую на родовой
планете Атри-
десов.



Битва за мост на-
чинается с обмена
пушечным мя-
сом — легкой пе-
хотой. Через не-
сколько минут
в живых не оста-
ется никого.



ДИАГНОЗ

Новое, это хорошо забытое старое. Хотя старушку Dune 2 еще не забыли и вряд ли забудут, ее продолжение трудно назвать оригинальным проектом. Это всего лишь отличный римейк родоначальника жанра RTS. Поэтому маловероятно, что Emperor: Battle for Dune станет чем-то большим, нежели очередным суперхитом.

нуться на уже знакомое поле битвы. В случае же если противники предпочтут выяснять отношения друг с другом, то игрок опять сможет самостоятельно решить, с кем ему воевать — с ближайшим недоблем или с собственным похмельем.

Интересным нововведением в игру является тот факт, что в Emperor: Battle for Dune можно будет проиграть битву, но тем не менее продолжить выполнение кампании. Генералы, претендующие на Дюну, получают возможность вновь попытаться захватить непокорную территорию или плюнуть на нее и заняться более податливыми районами. В тех миссиях, для успешного завершения которых потребуется выполнять те или иные задания, игроки смогут по-быстрому решить все вопросы и покинуть неприветливую зону. В этом случае территория останется за врагом, однако у виртуальных полководцев останется некоторый запас сил.

Выбирая объект для атаки, необходимо принимать во внимание то, с каким количеством областей он граничит. Во время сражения стороны будут получать подкрепление из каждого пограничного района, находящегося под их контролем. Соответственно, проще всего будет захватывать районы, находящиеся в кольце из лояльных игроку клочков Дюны, поскольку каждые десять минут из соседних районов станет прибывать подкрепление по 10–12 юнитов.

Но это то, что касается повседневной жизни на Дюне. Кульминацией же игры станет нападение на одну из родовых планет того или иного Дома. Например, на богатый и цветущий Каладан Атридесов или на свалку по имени Гиеди Прайм, принадлежащую Харконненам. Любимая планета Дома Ордос Драконис 4 не похожа ни на одну из других и представляет собой ледяной мир, в котором даже слова, вылетая из пасти местных жи-

телей, мерзнут на лету и падают на землю, чтобы зазвучать лишь весной во время таяния снегов.

Для того чтобы добраться до вражеской планеты, игрокам нужно будет установить контроль над Дюной. Однако для этого не потребуется захватывать все 33 района, доступные в Emperor: Battle for Dune. Для самого быстрого завершения игры достаточно умять под себя восемь основных областей. Впрочем, сражаться на территории далекой планеты можно будет очень долго, ведь разработчики обещают включить в свой проект более 100 миссий, которые будут в случайном порядке распределяться по территории Дюны.

Emperor: Battle for Dune обещает стать очень интересным проектом. И если сегодня потрепанные в виртуальных боях ветераны ностальгируют по Dune 2, то их потомки, возможно, будут испытывать такие же эмоции по поводу новой игры от Westwood. **MC**

Role-playing по-французски

ARX



Роман Шиленко

Паспорт

Warrior Kings

Жанр: RPG от первого лица

Разработчик: Arkane Studios

Издатель: Ravensburger

URL: <http://www.ravensburger.com>

Дата выхода: весна 2001 г.

Мне уже не в первый раз приходится сталкиваться с проектами, вырастающими из одной или нескольких игр, от которых в свое время до потери пульса балдели разработчики. В данном случае мы имеем дело с неистовыми фанатами двух Ultima Underworld, впоследствии не менее активно поклонившихся обоим Thief'ам. Из первых взято так много, что Arx даже получил неофициальное название Ultima Underworld III, а от творений безвременно скончавшейся Looking Glass авторы постарались взять захватывающую атмосферу и чувствительность игрового мира. Arx — это первый опыт молодой французской компании, но составляющие ее ядро шесть человек прошли суровую школу таких монстров, как Electronic Arts, Interplay, Infogrames, и вопросом владеют.

Огненная Выхухоль, коей, согласно развернутой теории одного из редакторов MG, является любое светило, решила уклониться от своих прямых обязанностей согреть все вокруг и уйти на покой. Несчастная планета, вращавшаяся вокруг столь неожиданно дезертировавшей звезды, стала стремительно остывать, от чего реки и моря быстро замерзли, природа загнулась, а местное население приуныло. К моменту катастрофы аборигены не сподобились прорубить окно даже в ближний космос, поэтому в полном составе ломанулись к запасному выходу, то есть под землю, где еще



можно было погреться от внутреннего тепла планеты. К удивлению хуманов, под поверхностью обнаружили не только стандартные темные пещеры, склепы, канализации, данджеоны и шахты, но и огромные полости, скрывавшие храмы и целые города, озера воды и реки лавы, таинственные покинутые поселения представителей давно умерших цивилизаций.

Под землей и до прихода народа с поверхности было не пусто — дворфы, крысолюди, тролли и гоблины давно застолбили за собой подземное пространство, но теперь там стало совсем тесно. Расцвел расизм, но масштабных акций пока еще не было. Бог Хаоса, Акбаа, оценил потенциал Аркса (огромная подземная крепость, где множество рас продолжают цепляться за жизнь) и решил сделать планету своей базой. Для этого требовалось слишком много энергии, и тогда Акбаа заключил союз с человеком по имени Изербиус, задачей которого стала организация тайного культа. Вера сектантов в сочетании с человеческими жертвоприношениями начала питать Акбаа необходимой энергией, но королевский звездочет (заскучал, понимаешь, старик под землей без любимого телескопа и переквалифицировался в следователи по особо важным делам) просек ситуацию и настаивал куда надо. На этом жизнь астронома обрывается, а невеста откуда взявшийся главный герой очутивается на норах в гоблинской темнице. Стены, исписанные кровью предыдущих клиентов, жуткая вонь, чье-то глухое ворчание в соседней клетке, шепот охранников, вопли истязаемых, короче, любимая психоделика.

Начальная генерация персонажа, к моему сожалению, отсутствует: никаких выборов пола, расы, класса, элаймента и прочих характеристик. Авторы упоминают о выборе некоего «пути» (воина, мага, вора-убийцы), но имеют ли они в виду просто стиль игры или именно выбор в опциях, — непонятно.

По плану выбор одного пути не отменяет методов другого. Например, воин сможет кастовать заклинания, а маг — подбирать отмычки к замкам. Число скиллов заметно меньше, чем в стандартных RPG, но и среди оставшихся достаточно оружейных специализаций, навыков окружающей среды, механических и прочих. Многие известные по другим играм навыки объединены под одной крышей. Например, Lock Picks и Disarm Traps теперь скрываются под общей вывеской Mechanics. Герой набирает очки опыта (XP) за счет выполнения квестов и убийства монстров. При достижении определенного уровня XP герой получает уровень, а вместе с ним несколько очков, которые можно потратить на развитие скиллов и атрибутов. Часть скиллов являются «родными» для избранного пути, и на их апгрейд потребуются чуть меньше очков.

По разнообразию оружия и арморов Arx обещает быть на уровне стандартных RPG, арсеналы экшнов и Thief'ов отдыхают. Ножи, одно- и двуручные мечи и топоры, дубины, луки. С помощью определенных навыков оружие можно будет несколько усовершенствовать. В частности, делать лезвия мечей и наконечники стрел отравленными или заколдовывать оружие специальным заклинанием. Герои с кузнечным скиллом смогут самостоятельно выковать оружие победы, надо только собрать N-е количество сырья. Не обойдется Arx и без уникальных орудий-артефактов, заныканных по самым дальним и темным углам игрового мира. Этот самый мир — место крайне недружелюб-

Думаете, одинокая женщина мечтает познакомиться? Как бы не так! Это один из лучших вражеских спеллкастеров! Сейчас как закатишь глаза, махнет рукой и размажет нас по стене.



Светящиеся в воздухе знаки — это магические руны, новый способ спеллкастинга, предлагаемый франками. Красиво, но вот удобно ли?

ное, поэтому армory просто необходимы. И они будут: кожаные, кольчуги, доспехи etc. Многие из них с магическими усовершенствованиями.

Как мы обычно кастуем? Открываем спеллбук, тыкаем в нужное заклинание и смотрим, что по-

Начальная генерация персонажа отсутствует: никаких выборов пола, расы, класса, элаймента и прочих характеристик.

лучится. Иногда используем скролл. В редких случаях спеллкастинг сопровождается однообразными взмахами рук и кричалкой-шумелкой на неизвестном языке. Франки из Arkane Studios решили уделить всех предков и конкурентов, внедрив в спеллкастинг процесс рисования магических рун левой рукой. Такого подхода я еще не видел. Хотите зажечь потухший факел — чертите в воздухе две руны Create Fire. Если нужно





Разработкой монстров для Аркса занималась та же контора, что и для Dungeon Keeper II. Никакого сходства — вот, что значит Искусство!



Игра не рекомендуется лицам, страдающим клаустрофобией, поскольку ее авторы настоящие клаустрофилы.



Графический движок и хорошая физическая модель обеспечат реалистичный и весьма отзывчивый на действия геймера игровой мир. Можно использовать кучу, казалось бы, посторонних предметов.

подарить противнику частичку тепла, то есть отправить в него Fireball, то надо добавить третью руну, чтобы получилось Create Fire Projectile. Движок распознает штук 50 различных комбинаций, на остальные начинающий спелл-кастер получит разочаровывающее «уппс», а то и вовсе обратный эффект! Например, случайно нарушили последовательность слов и ледяная стрела полетела не во вражеское сердце, а в вашу же спину. Большинство заклинаний находятся по дороге или покупаются в лавках, но несколько спеллов будут держаться в строжайшем секрете, так как, по замыслу авторов, игроки должны открыть их сами логическим путем или получить в награду за службу. Магия в Arx будет мощной, поэтому ману решено сделать труднодоступной, чтобы не было искушения испепелять всех налево и направо. Простые спеллы доступны приверженцам любого из трех путей, но до заклинаний

высших уровней доберутся, естественно, только идущие по пути Мага.

Кроме упоминавшихся и довольно обычных для RPG дворфов, троллей, гоблинов и крысочков, в игре ожидаются гигантские пауки, женщины-змеи (крутые маги, говорят), большие черви (хотя и не такие красавцы, как в «Дюне»), какие-то летающие твари (эти-то как под землю попали?) и так далее. Кстати, они созданы той же дизайнерской командой, которая делала монстров для Dungeon Keeper II. Встречающиеся по дороге NPC не имеют однозначного определения в системе «свой-чужой» и все зависит от элайнмента геймера. Все NPC работают в качестве источников информации, квестов и соответственно очков опыта. Часть NPC особенно важна для прохождения игры, но при этом никто не требует оставлять их в живых. Наиболее ярко это демонстрируется на примере короля, вызывающего к себе главного героя сразу после его (героя) побега из гоблинской тюрьмы в начале игры. Царствующая особа кладет десницу ему (нам) на плечо и молвит: «Давай, сын мой, иди и соверши подвиг». В этот момент можно достать меч и раз-



так можно поступить с каждым NPC, только тогда это будет скорее кровавый экшн, а не RPG. NPC, введенный вашими словами или поведением до бешенства, захочет снять с вас скальп и, если вы его не убьете на месте и сбегите, он начнет слоняться повсюду в надежде встретить вас и устроить поножовщину. Всего планируется выпустить пока около 40 видов монстров и NPC.

Почему Arx делается от первого лица, в то время как в мире однозначно рулят RPG от третьего (четыре продукта от Bioware-Black Isle-Interplay и два

Fallout'a не оставляют в этом никаких сомнений)? На этот вопрос разработчики дают разные ответы. «Ближе к реальности», «так психоделичнее, клаустрофобичнее, жутче и ужаснее», «хотим, как в Thief»... Ладно, подавлю мысль о нежелании конкурировать с грандами

и сосредоточусь на интересных моментах. От первого лица нельзя увидеть, что находится за спиной, над головой или за углом, то есть куда голова повернута, то вы и видите. Поэтому за тылами и верхами нужно приглядывать. От первого лица можно прицельно лупить в конкретную часть тела. Графический движок французы разрабатывают сами с нуля и с расчетом угодить всем желаниям и устремлениям фантазии дизайнеров. Само собой, в нем будут сделаны все современные штуки типа динамического освещения, отражений, всяческих маппингов, мешингов, блендингов и клиппингов. Оптимальной для изображения всех перечисленных прелестей считается частота в 450 МГц, на меньшей частоте придется распрощаться с некоторыми фидами. По части простоты интерфейса Arx побивает все рекорды: красный полукруг в одном углу для здоровья, синий — в другом углу для маны,



Французы, вспомнив о своей законодательной миссии в области моды, решили внедрить идею супераскетичного интерфейса. Пара полукругов, пара мелких квадратиков и все!



маленькие инвентарная сумка и книжка. В книге содержатся анимированная картинка героя со всем надетым барахлом, статистики и навыки, заклинивания и необходимые для них пассы, автокарта и журнал квестов. Аскетично, но вот, насколько это практично, можно будет узнать, только сыграв. Графический движок и хорошая физическая модель обеспечивают реалистичный и весьма отзывчивый на действия геймера игровой мир. Можно использовать кучу, казалось бы, посторонних предметов. Например, набираете воды в стакан, бросаете в него

яд или снотворное и выставляете на всеобщее обозрение. Обязательно найдется такое существо, которое захочет вылакать содержимое — результат очевиден. Чтобы не тормозить естественный ход событий, исчез такой элемент, как «диалоговый режим». Нет, болтовни в игре предостаточно, но вне диалоговых окон, да и число вариантов ответов сократится. Помните, как в Thief враги здорово ориентировались на слух? В Arx они умеют не только видеть, слышать, ныкаться по углам и просить подкрепления, но еще и УНЮ-ХИВАТЬ главного героя! Не все

монстры наделены острым обонянием, но сама возможность интересна. RPG и deathmatch — слова практически несовместимые. Французы собираются опровергнуть устоявшееся мнение и вовсю трудятся над чем-то многопользовательским, но изо всех сил умалчивают подробности. Пока известно только об одном режиме — Heroes vs. Evil, где группа скооперировавшихся геймеров должна проломиться в подземелье, защищаемое одним, но очень крутым эвильным игроком. Такой полу-cooperative, полу-deathmatch. Посмотрим, что из этого выйдет. MG



ДИАГНОЗ

Редкий RPG от первого лица с претензией на идеальность во всех компонентах ролевой игры в исполнении французской команды девелоперов, считает себя потомком серий Ultima Underworld и Thief, пытается сказать новое слово в области spellcastинга и ролевого deathmatch'a, «при звуках флейты теряет волю»...

А чем ты помог Альянсу?

X-COM: Alliance

Серия X-Com продолжает расширяться. Под удачно придуманную игровую вселенную подстраиваются новые жанры, и вот уже не только изометрический сквад-сим является синонимом этого названия, но и космический симулятор, и игра по электронной почте, а теперь появится еще и шутер от первого лица. X-Com Alliance по идее разработчиков все из того же Microprose (правда, теперь охасб্রившегося по самые уши) должен во многом напомнить оригинальные игры серии, при этом переместив управление бойцами и вид на игровое пространство в более личную форму, предлагая игроку самому поучаствовать в зачистке чуждого измерения, а не просто командовать отрядом, находясь на безопасном расстоянии.

Основой для сюжета явилось неприятное происшествие с исследовательским кораблем Patton, пропавшим из привычного землянам пространства. Об этом упоминается в другой игре сериала — X-Com Interceptor. Наконец, пришло время узнать ужасные подробности о его судьбе. Посланный за образцами инопланетных технологий Patton попал в очень сложные для выживания условия. Его забросило прямо в район боевых действий между двумя непримиримыми alienскими расами — сектоидами и ассидианцами. Будь корабль вооружен получше да имей на борту элитное подразделение по борьбе с пришельцами, никто бы не сомневался, что война прекратится в течение нескольких дней по причине стремительного уничтожения войск обеих противоборствующих сторон. Но, как назло, основную часть экипажа составляли высококоловые ученые, вряд ли способные даже удержать в руках мощную плазменную пушку, не говоря

уж о том, чтобы прицельно из нее стрелять. Поэтому действовать пришлось иначе.

Когда ты слаб, а враг силен и многочислен, нужно вспомнить старую истину: враг врага твой друг. Сектоиды определенно не подходят на роль новых союзников, поскольку с ними Земля боролась всегда, и взаимные обиды еще слишком хорошо помнятся, поэтому остается единственно верный

путь — подружиться с ассидианцами. Вот таков стратегический план на игру.

Полная автономность корабля Patton, отрезанность его от всех ресурсов и непригодность к промышленному производству накладывают отпечаток на игровой процесс. Первое и основное отличие X-Com Alliance от предшественников — жестко ограниченное количество людей. Потеря каждого



Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

X-COM: Alliance

Жанр: action

Разработчик: Microprose

Издатель: Hasbro Interactive

URL: <http://www.microprose.com>

Дата выхода: начало 2001 г.



Засада! Большеголовые сектоиды решили подчинить землян, воздействуя на их мозг. Но против хорошего заряда из бластера им ничего не поможет. Главное — успеть, пока их пси-волны не сделали свое черное дело.



Все вокруг мигает и попискивает — это явно очень важный вражеский объект. Поэтому его обязательно нужно взорвать. И вновь отработанная тактика: пока взрывник устанавливает заряд, остальные его прикрывают.



Уничтожить врага в его логове — что может быть лучшим исходом? Это полная победа сил альянса и чувствительный удар в самое уязвимое место сектоидов. Еще пара таких операций, и с врагами будет покончено навсегда.



Первое и основное отличие X-Com Alliance от предшественников — жестко ограниченное количество людей. Потеря каждого человека теперь — жестокий удар по боеиспособности.

человека теперь — жестокий удар по боеиспособности и угроза успеху всей кампании.

К простой нехватке количества добавляется и снижающийся уровень качества. Проходя миссию за миссией, солдаты набираются опыта и совершенствуются в своей специальности. Если кто-то не вернется из боя, нужно с самого начала и также в полевых условиях, а не в тихом тренажерном зале, развивать нового специалиста. Но, по крайней мере, любой может стать кем нужно, хотя первое время его навыки будут такими слабыми, что пройдет вечность, пока он выполнит требуемую операцию.

Кроме того, вам нельзя ничего производить, хотя научный потенциал имеется и его можно использовать. Новые виды вооружений и техники поступают после выполненных миссий в качестве трофеев и изучаются вашими учеными. Когда они полностью разберутся в предмете, можно передать его своему бойцу.

На задании командование своим отрядом непосредственно не осу-



ществляется. Полностью игрок контролирует только себя самого, а остальные помогают ему по мере сил. Или мешают, в зависимости от настроения. Характер каждого икскомовца индивидуален, и вы сможете прочувствовать все исходящие от них эмоции, от страха до бешенства, наблюдая за поведением солдат в бою. Так что одна из важных задач теперь — поддержание боевого духа и хорошего настроения своих подчиненных (для этого полезно как-нибудь эффектно замочить очередного сектоида).

Графический движок игры переделан из Unreal. Разработчики с гордостью заявляют, что изменили более половины внутреннего кода, добавив, в частности,

взаимодействия участников вашей карательной экспедиции, как, например, взбирание на высокий уступ, встав на плечи один другому. Кроме того, абсолютно независимо действуют части тел бойцов (однако, прикольная фраза получилась!). Это выражается в том, что заранее просчитанных анимаций для всей модели нет, и окончательный результат складывается из движения ног, торса и головы, причем каждая часть может делать что-то свое: голова — болтаться из стороны в сторону, кивать или пристально глядеть в одну точку, руки — судорожно перезаряжать оружие или обхватывать в панике голову, а ноги семенить, спотыкаться или хромать, причем все это в различных комбинациях. Реалистичность общей картины придает технология motion capture, с помощью которой были получены требуемые кусочки движений.

Для игры разрабатывается новый режим, который, насколько я знаю, пока нигде не встречался, — охота на алиена.

скелетную анимацию. Эта возможность позволила более свободно обращаться с трехмерными объектами, и теперь нет ничего сложного в реализации таких вариантов

Звуковое сопровождение особой частью ставит озвучивание персонажей. Оно и понятно: если набор звуков техногенного происхождения и различных проявле-

В этих запутанных коридорах инопланетной постройки легко заблудиться. А самое опасное — за каждым углом может оказаться враг с большой пушкой. Поэтому продвигаться надо очень осторожно и не позволять застать себя врасплох.



Мы добрались до цели похода. Сейчас самый опытный наш электронщик мудрит с alienским компьютером, а остальные бойцы внимательно следят за обстановкой, чтобы никто не помешал удачному завершению задания.



Наш маленький отряд решил сделать привал. Последний марш-бросок дался нелегко, и теперь перед главной частью боевой операции необходимо восстановить силы. Но о безопасности тоже не стоит забывать, поэтому и выставлен наблюдатель.



В этом весь X-Com Alliance: буйство цветов кислотных оттенков и невообразимые аlienские сооружения. А ведь еще придется и миссии проходить, пресыщаясь подобными пейзажами.

ний инопланетян уже давным-давно заготовлен, то для команды земного корабля требуется все разработать заново. Нужно учесть многонациональность экипажа, различную реакцию на раздражители, всевозможные психологические состояния и так далее. Причем на миссии сообщения команды должны быть еще и информативными, чтобы вовремя сигнализировать о критических ситуациях. Хотя самое ожидаемое для меня — какой-нибудь Иван со своими неподражаемыми псевдорусскими выражениями (помните Jagged Alliance?).

Без сетевой поддержки сегодня выходят только самые отчаянные проекты. А для Hasbro Interactive издать игру, которая не имеет многопользовательского режима, просто невозможно. Но Microprose особо не раскрывает всех своих задумок по этой составляющей X-Com Alliance, однако есть повод радоваться: для игры разрабатывается новый режим, который, насколько я знаю, пока нигде не встречался, — охота на алиена. В этом типе сетевого сражения один игрок становится страшным и сильным пришельцем, а трое других гоняют его по уровню. Обычный кооперативный режим за-

чистки уровней, когда в отряде все бойцы управляются живыми людьми, а не искусственным интеллектом, подразумевается изначально.

Вот так переродилась (а может, выродилась) серия X-Com. Все жанры под нее приспособлены, и теперь на очереди только какие-нибудь операции за противоположную сторону — инопланетян. Но пока Microprose ничего не говорит о подобных планах, а только собирает зимой выпустить X-Com Alliance, релиз которого уже переносился. Подождем, поиграем, оценим, а там и о новом проекте что-нибудь скажут. **MC**



ДИАГНОЗ

Еще одно воплощение известной игровой вселенной. Теперь отряд по борьбе с пришельцами стал ближе: игра идет от первого лица. Графическое оформление обеспечено мощным движком Unreal, с одной стороны, и кислотной фантазией художников — с другой. Сочетание получилось гремучее.

Те, кому нечего ждать, отправляются в...

Shadowbane

Жанр многопользовательских онлайн-ролевых игр чуть ли не самый специфичный в игровой индустрии. Если за год выходит хотя бы один его представитель, это целое событие. Неудивительно, что при такой скорости размножения каждый новобранец может с полным основанием считаться революционером жанра и являть собой новую ступень его развития. Вялотекуность процесса позволяет разработчикам проводить миллион опросов потенциальных юзеров, тестировать игры по сто лет, при этом не нужно придумывать отмазок для отмены очередной даты релиза, да и вообще сами даты объявлять не надо. Ultima Online, EverQuest, Meridian 59 и Asheron's Call... Интересно, а много народу в них играет?

Предыстория. Пять поколений прошло с момента окончания Эры Королей. Отец Всего Сущего повернулся ко всему миру кормой, и Тьма пришла в измерение. Солнце в дауне, с неба льются кровавые дожди, голод, разруха, национальные окраины бушуют, все население от младенцев до стариков вовлечено в бесконечную войну, бандитизм, ворлордизм, эпидемии, короче, полный букет дизастеров, запланированных человечеству создателями компью-

терных игр. Кого-то одного ответственного за все безобразия назначить, как это водится в обычных RPG, не удалось, поэтому мочить надо всех. Авось, когда-нибудь попадем в кого следует. Среди творящегося повсеместно безобразия стоит вся в белом Церковь (в белом хирургическом халате с залитыми кровью по самые уши руками) и, как крейсер «Варяг», медленно идет ко дну, яростно отбиваясь от сторонников Тьмы и Хаоса. И тут на сцену вскарабкались Они. Но-

вички присвоили себе имя Shadowbane и бросили вызов самой Тьме.

Схема развития персонажа по ходу игры несколько отличается от использовавшихся до сих пор. Навыки НЕ растут только потому, что вы ими пользуетесь. Когда персонаж получает очередной уровень, ему выдают скиллпойнты, которые идут на раскрутку близких сердцу геймера навыков. Ни число скиллпойнтов на уровень, ни порошки для уровней пока не

Роман Шиленко

Паспорт

Shadowbane

Жанр: многопользовательская online RPG

Разработчик: Wolfpack Studios

Изготовитель: Gathering of Developers

URL <http://www.godgames.com>

Дата выхода: 2001 г.



Каждый игрок должен будет выбрать один из Путей: Воина (Силы), Лекаря (Веры), Мага (Знания), Разбойника (Умения). Внутри Пути предстоит выбрать профессиональный класс.



Крепость превосходна и по форме, и по содержанию! Идеальное место для проведения операции «Дом Павлова». Правда, это уже не RPG будет, а wargame или RTS.



Бить вчетвером одного камикадзе, подставляя при этом спины вражеским лучникам?! Убогая тактика ничего, кроме героической смерти, защитникам не принесет.

установлены. Радует тот факт, что ВСЕ навыки ориентированы на комбат и страдать фиговой типа земледелия или выпечки хлеба никому не дадут. Смерть — одно из самых распространенных явлений в игре, и ей уделено много внимания. Когда персонаж склеивает ласты, он теряет икспу. Объем потерь зависит от того, насколько крут был герой при жизни (какой был уровень), и характеристик существа/явления/предмета, оборвавшего его жизненный путь. На начальных стадиях потери икспы невелики, но чем дальше, тем они существеннее. После смерти персонаж может указать три любимые вещи, с которыми никак нельзя расстаться, и после успешной реанимации выбранные предметы оказываются

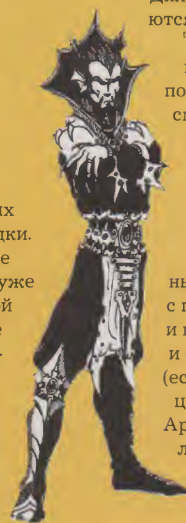
в руках героя, но все прочее барахоло остается на трупе в ожидании умелых мародерских рук. Скорость передвижения персонажа зависит от расовой и классовой принадлежности. Например, хуман в равных условиях шагает быстрее дворфа. К услугам желающих поисследовать новую реальность по суше имеются лошади и караваны, а для любителей морских/речных круизов есть корабли и лодки.

Свое присутствие в мире Shadowbane подтвердили уже десять рас. Хуманы: с одной стороны, благодаря им еще сохранились остатки цивилизации, с другой, именно их и обвиняют в развале бывшего порядка. Эльфы: злые и надменные создания, допустившие в свое время революцию рабов (хуманов) и теперь кусающие локти; их принадлежность к древним кланам определяется цветом кожи. Эльфборны: продукт совместного производства хуманов и эльфов. Ирикеи: краснокожие жители пустыни, но не индейцы; говорят, что это потомки одной эльфийской семьи, отправленной в местное Шушенское за чрезмер-

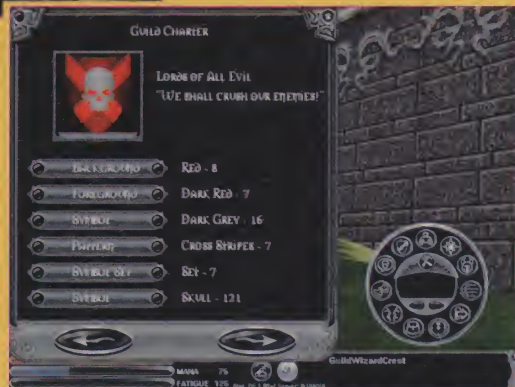
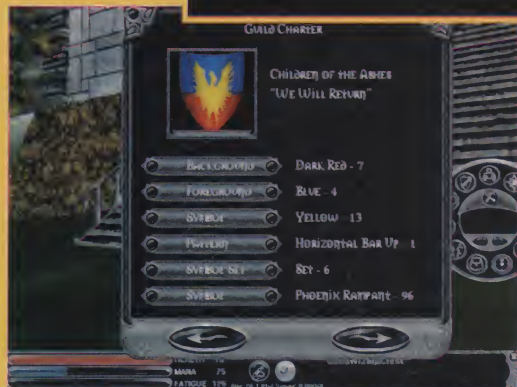
ную тягу к насилию; младенцы рождаются с ножом в руке. Дворфы: обеспечивают огонь в недрах планеты, существуют чуть ли не со Дня Создания, не размножаются ни под каким предлогом, да и вообще никто еще не видел дворфа женского пола. Полуиганты: продукт смешения крови хуманов и гигантов, обладают большой силой, в нашем измерении такие собраны в Национальной Баскетбольной Ассоциации.

Шейды: иногда у обычных людей появляются дети с пепельно-серой кожей и глазами цвета кости — это и есть шейды. Аракоиксы (если предположить французское произношение — Аракуа): немногочисленные люди-птицы, практически истребленные эльфами; классные охотники и воины. Кентавры: люди-лошади; эльфы считают, что это кентавры пробудили в хуманах тягу к свободе, в точности, как в свое время и в другом месте некие декабристы разбудили Герцена. Минотавры: потомки гигантов, согрешихших, надо полагать, с крупным рогатым скотом.

Каждый игрок должен будет выбрать один из Путей: Воина (Силы), Лекаря (Веры), Мага (Знания), Разбойника (Умения). Внутри Пути предстоит выбрать профессиональный класс, при этом некоторые классы встречаются сразу в двух Путиях. Например, класс Assassin есть и в Пути Мага, и в Пути Разбойника. Уникальная система скиллов еще больше расширяет разнообразие героев. Мультиклассинг возможен через Дисциплины, но авторы сразу предупреждают, что за расширение возможностей придется неслabo заплатить в уровнях. Внутри класса можно выбрать три подкласса — Дисциплины — для специализации. Чем меньше



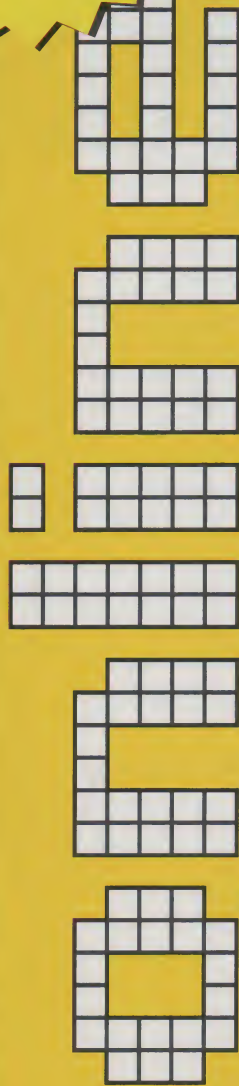
Девизом игры можно было бы выбрать невысказанные слова известного NPC Маяковского: «Комбат всегда, комбат везде до дней последних донца. Комбат и никаких гвоздей! Вот лозунг мой...»



www.submarine.ru



НОВОЕ
ЛИЦО



Обзоры
и тесты новинок
компьютерного «железа»
Подробные описания популярного ПО
Полезные советы и практические руководства
Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты
Архив номеров за 3 последних года



1-я страница	→
Новости	→
Software	→
Hardware	→
• Видео карты	
• Звуковые карты	
• Материнские платы	
• Ноутбуки	
• Компьютеры	
• Модемы и сетевое оборудование	
• Мониторы	
• Мультимедиа устройства	
• Накопители	
• Настольные компьютеры	
• Принтеры	
• Процессоры	
• Прочее	
• Ручные компьютеры	
• Сканеры	
• Серверы	
• Устройства ввода	
Темы	→
Практикум	→
Internet	→
Популярные миры	→
Всплывающая Казакова	→
Форум	→
Журнал	→
Игры	→
Поиск на сайте	→





Новые веяния в сфере Гильдий весьма заняты. Можно накопить денег, закупить осадные машины и устроить классный штурм Гильдии-конкурента.



Дизайнера внешних атрибутов Гильдий следовало бы вздернуть на первом суку первого виртуального дерева Shadowbane. Деви-зы типа «Наша песочница круче всех!» не устрашат даже последнего гоблина.



ДИАГНОЗ

С выходом Shadowbane грядет запланированный ежегодный переворот в области очень-много-юзерских онлайн-ролевых игр. Учтены баги предшественников и добавлены новые для потомков, чтобы тем было что учитывать. Развернутая система классов и подклассов в сочетании с прогрессивным подходом к формированию Гильдий вполне могут обеспечить проекту светлое будущее. До следующего ежегодного переворота.

Дисциплин вы возьметесь изучать, тем более высокого уровня достигнете. Все честно. Перечень доступных подклассов выглядит ну очень соблазнительно, но приводить его без детального описания не имеет смысла. Кроме того, заготовлены несколько скрытых Дисциплин, которые игрок сможет открыть только по ходу дела. За разнообразие рас/классов/профессий (то есть большую свободу выбора) следует сказать разработчикам идеологии Shadowbane большое спасибо.

Ввиду дикой и кровавой природы нового виртуального мира авторы сделали особый упор на конфликты между игроками. Собственно, это одна из ключевых точек Shadowbane. Одному герою покорить все измерение не под силу, поэтому игрокам намекают на необходимость сбиваться в банды. Это приводит нас к понятию «Гильдии». Гильдии, а их уже насчитывается десять штук, и это еще не все, будут играть огромную роль. Вступить можно в любую, если ее руководство не имеет возражений и класс персонажа не противоречит уставу. Подобные сообщества мы видели и раньше, но сейчас все Гильдии включены в сложную политическую систему, но при этом игроку дается выбирать: жить в рамках Гильдии почти самому по себе или

принимать участие в решении (и создании) общемировых проблем. Таким образом, сама идея сообществ реализована круче, чем у предшественников, и каждая Гильдия это важная часть мира, а не просто список игроков, объединенных под одной

крышей! Гильдия может расширять собственные территориальные владения и распространять свое влияние на местное население.

Но это же можно и терять. У каждой Гильдии есть база (несколько зданий, служащих внутренним целям), возможность строить вокруг нее оборонительные сооружения, покупать осадные орудия и идти войной на конкурентов! Очень прикольно

ние персонажа в известные по фильмам о Диком Западе листки с интересной надписью «Dead or Alive за много \$\$\$», а также лишение икспы за убийство и снятие предметов с трупа. Таким способом авторы призывают всех выросших из детских штанишек отправляться испытывать судьбы в локации «для взрослых». С кем воевать, кроме себе подобных? В Shadowbane полным-полно монстров! Гробоводов увижу впервые — это типа результат пьяной оргии гоблина, тролля и кобольда? Ну и всякие орки, огры, скелеты, вампиры, скорпионы, скреллы (крысоллюди), трианты (нехилые бегачие деревья) и прочие.

В игре используется написанный Wolfpack'ом движок Arcane. Ничего супервыдающегося он не выдает, но анимацию гуманоидных

К услугам желающих поисследовать новую реальность по суше имеются лошади и караваны, а для любителей морских/речных круизов есть корабли и лодки.

было бы поучаствовать в штурме вражеской базы. Охранники базы автоматически вступят в бой, если увидят угрозу жизни любого члена, а разведчики бескорыстно поделятся информацией.

Похоже, членство в такой Гильдии открывает новые интересные горизонты. Желающие шагать простой толпой вольных наемников легко могут это позволить, но тогда бонусов им не видать.

Комбат в Shadowbane не имеет никаких ограничений, что не может не радовать бандитов и ворлордов.

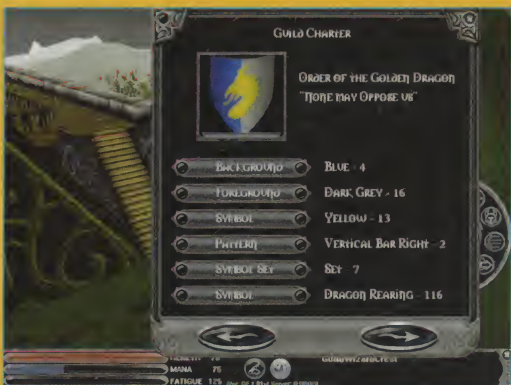
Дабы как-то уберечь новичков от преследований маньяков-ветеранов, сделаны зоны безопасности и площадки со слабым риском для жизни. Кстати, за отстрел молодежи сверх нормы полагается занесе-

и не очень созданий отработывает нормально, а также подстраивает уровень детализации объекта в зависимости от расстояния до него. И вообще движок действует как

Web-браузер, то есть при появлении какого-либо объекта он конкретно подгружает этот предмет. Таким образом, достигается плавность перемещения в пространстве без всяких «зон». По крайней мере, авторы клянутся, что все так и будет.

Для игры пользователь должен скачать программу-клиент и заплатить

Wolfpack'у кое-какие деньги: \$10 за месяц, \$99 за год. Минимальная конфигурация — s200 МГц, 32 Мбайт RAM, карточка с поддержкой OpenGL и устойчивое соединение с Internet. Удачных сражений! MG



Oddышаем...

Oddworld: Munch's Oddysee

В последнее время стало очень популярным слово «одиссея». Вспоминается и давнишняя *Twinsen's Odyssee*, и вышедшая месяца три назад просто «Одиссея» и, конечно же, целый букет всяческих одиссей (правда, слово чуть изменено, чтобы соответствовать названию мира) от компании-разработчика *Oddworld Inhabitants*. Возможно, вы слышали только про одну игру с таким названием — *Oddworld: Abe's Oddysee*, но совсем скоро ситуация изменится, и вашему вниманию будут предложены *Oddworld: Munch's Oddysee* и *Oddworld: Squeek's Oddysee*.

Сегодня мы поговорим про *Oddworld: Munch's Oddysee* — историю «последнего из могиан», единственного оставшегося в живых представителя расы габбит. Краткие сведения о его народе печальны: жестокие глюкконы, обкулившиеся до оури и превратившие собственные легкие в помойку, уничтожили всех габбитов, пустив их органы на трансплантацию. Остался один несчастный Манч, который «работает» подопытным кроликом в лаборатории без права уволиться и иметь оплаченный отпуск.

В этом ужасающем положении его находит герой всех оддворлдовских времен Эйб. Он освобождает пленника, и новоиспеченные товарищи отправляют спасать мудо-конскую мамочку (это не ругательство — я не виноват, что Эйб принадлежит к расе мудоконов).

Первое время Манч находится в весьма плачевном состоянии: у него сломана конечность, теоретически являющаяся ногой. Поэтому передвигаться он может только на колесах и виртуозных прыжков, перекаатов и пробежек, естественно, не совершает. Всем этим занимается Эйб, который как всегда поддерживает великолепную спортивную форму и способен на очень многое.

Кому-то может показаться, что Манч — это просто обуза, лишний объект, который только мешает в великом деле спасения мудоко-конской расы. Однако у него есть то, чего нет у Эйба, хотя вряд ли Манч добровольно согласился на получение подобной возможности. В ходе безжалостных экспериментов в его голову помещен имплантант, превративший простого габбита в подобие R2-D2 из «Звездных войн»: вживленное устройство позволяет

управлять всеми техническими устройствами в игре.

В общем, история, переполненная сценами насилия и прочей чернухи, снова возвращается. Хотя в той форме, в какой подан страшный сюжет, особых отрицательных эмоций он не вызывает. Даже наоборот — игра оказалась очень удачной, не зря же мир

Мир не меняется. Все также по темным коридорам бродят вооруженные охранники, все также мудоконы обречены на рабский труд, все также висит на стене плакат розыска с портретом Эйба.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Oddworld: Munch's Oddysee

Жанр: экшн для мозгов

Разработчик: Oddworld Inhabitants

Издатель: Infogrames/GT Interactive

URL

<http://www.oddworld.com/>

Дата выхода:

начало 2001 г.



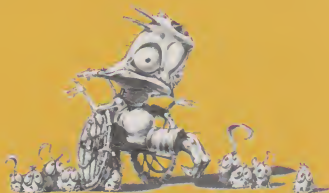
Куда-то мигрируют скрабы... Непривычно смотреть на мир под таким углом — ведь раньше за всем приходилось наблюдать сбоку, а теперь можно как угодно.



Задача для начинающего туриста: как развести костер на открытом воздухе. Интересно, как будет решать ту же проблему главный герой? Может, взорвет что-нибудь?



На чем-то хуже, чем 3D-акселератор на GeForce и, этак, 700-МГц процессор, игра будет идти не слишком приятно. После практически нетребовательных ранних Oddworld'ов это подлый удар.



Одно из немногих дошедших до публики изобретений Манча. Вот так он будет выглядеть в начале игры, пока не срывается его сломанная конечность и не перестанет быть нужным кресло-качалка.



ДИАГНОЗ

На компьютеры возвращается Oddworld. А значит, и смелый Эйб, который теперь появится в сопровождении товарища — Манча. Кто играл в предыдущие части, приятно удивится новой графике, а кто не играл, наконец-то увидит одну из лучших игр.

Не попадать в перестрелку — главное правило Эйба. Зачем рисковать, если можно незаметно прокрасться за спиной охраны и, не вызвав подозрений, продолжить свой путь?



Oddworld так быстро и успешно развивается.

В Oddworld: Munch's Odyssey произошел технологический скачок: проект перебазировался на трехмерную графику, хотя и предыдущие двумерные части выглядели потрясающе хорошо и до сих пор могут считаться примером красоты и качества. Но мир на месте не стоит, появляются новые игровые платформы, например PlayStation2, куда и постарались перенести игру разработчики. А PC в этом процессе оказался на вторых ролях: Oddworld Inhabitants не сразу признали, что персоналки достаточно мощны, чтобы переработать проект и для них. Но теперь все, вроде бы, утряслось.

Что дает трехмерность миру Oddworld? Конечно же, новый уровень свободы. Игра принадлежит, скорее, к жанру головоломок, хотя и позиционируется как action, а пространственные задачки гораздо интереснее плоских. Заметно повышается стратегический уровень, теперь есть много вариантов достижения цели, из которых нужно выбрать лучший. И конечно, современно выглядящая игра вызывает гораздо более положительное отношение, чем добротная, но все же устаревшая.

В лучшую сторону изменились и коммуникативные (разговорные)



способности персонажей. Эйб теперь сможет произносить больше команд, что повысит разнообразие диалогов и добавит смешных ситуаций. Манч, по предположениям, окажется болтливей Эйба, но пока разработчики интригующе молчат, не представляя никакой информации по этому вопросу.

Игра принадлежит, скорее, к жанру головоломок, хотя и позиционируется как action, а пространственные задачки гораздо интереснее плоских.

Самое опасное в игре то, что она может навсегда увлечь в мир Oddworld, и тогда только и останется, что с нетерпением ждать следующей части сериала. А планы у разработчиков грандиозные: уже упомянутая «Oddисея» Сквика продолжит обычную линейку, тогда как Oddworld: The Hand of

Odd предоставит игрокам совершенно новую возможность — исследовать огромный, придуманный мир через Сеть вместе с другими поклонниками игры.

В конце моего рассказа немного полной отсбятинны про системные требования. Заявления, что современные компьютеры слишком слабы для Oddworld: Munch's Odyssey, хотя и высказы-

ваны уже давно, наводят на неутешительные размышления. Если я правильно понимаю мысль разработчиков, то на чем-то хуже, чем 3D-акселератор на GeForce и, этак, 700-МГц процессор, игра будет идти не слишком приятно. После практически нетребовательных ранних Oddworld'ов это под-

лый удар. Но будем надеяться, что все-таки перспективы не такие мрачные и большинство желающих сможет отправиться навстречу приключениям с Манчем и Эйбом. По срокам это должно произойти не позднее начала весны, хотя кто теперь может ручаться за сроки? **MG**



Мы явно куда-то падаем. Что же ждет внизу — камень или что-то помягче? Пока не долетим — не узнаем.

Магическое членовредительство: Второе Пришествие

Magic&Mayhem: The Art of Magic

Вышедший два года назад Magic&Mayhem сорвал кое-какие аплодисменты в Старом Свете, но по ту сторону Атлантики остался практически незамеченным. Теперь уже другой девелопер — британский Charybdis, замеченный по игре Machines, — собрался с духом и решил предпринять попытку протолкнуть в массы свое видение союза магического искусства из мира ролевых игр и трехмерной стратегии реального времени.

Роман Шиленко

Связи с миром из первой части нет практически никакой, поэтому авторам было абсолютно все равно, чем делать AoM — сиквелом или приквелом. Кто-то выбрал второй вариант, остальные не возражали. И так, в один отвратительный день за пять веков до событий первой части скончался могучий визард, долгое время поддерживавший общеевропейское военно-магическое равновесие. Ну, умер — с кем не бывает? Практически сразу у большинства народов внезапно в острой форме проснулось национальное самосознание, и все поспешили на защиту своей самостоятельности от инородцев. Начались немелкие побоища. Молодой визард по имени Ауракс (подопечный геймера) обнаруживает себя вовлеченным в глобальный квест по перекраиванию политической карты мира. Великое множество вариаций этой байки уже нашло воплощение в играх и видно нами не раз, но Charybdis, как и все до них, уверены в том, что уж они-то знают, чем привлечь пользователя. Бритиши даже наняли

профессионального сценариста для написания четкого сюжета AoM и диалогов.

Несколько общих слов. В игре нет базы, которую необходимо холить, лелеять и отстраивать. Ресурс один — источники маны. Чем больше источников контролирует ваш персонаж, тем быстрее он наливается маной и может позволить себе чаще кастовать. Кампания состоит из 30 миссий и полностью линейна, то есть конец у нее один, как ни извращайся. По ходу игры герой приобретает опыт, повышаются его хиты, запас маны, число заклинаний в голове.

Что же отличает вторую часть от ее предка? Ну, во-первых, осуществлен переход от спрайтов в полное 3D. Одна из первых проблем трехмерности — камера — разрешилась следующим образом: уровни спроектировали таким образом, чтобы у среднего игрока не возникало желание менять ракурсы, но для вечно недовольных мозгами камеры (таких, как я) есть опция free, включение которой позволит вращать/приближать/удалять ка-

меру по своему вкусу. Второе достижение — дружественные персонажи. Они предназначены не только для развития сюжетной линии, но в состоянии оказать реальную помощь. Им можно отдавать приказы, в том числе очень ценный приказ союзникам уйти как можно дальше и не путаться под ногами — ведь ни для кого не секрет, что зачастую действия добровольных помощников граничат с идиотизмом. К словам авторов о самостоятельном спеллкастинге и сумоне зверья дружественными NPC

Кампания состоит из 30 миссий и полностью линейна, то есть конец у нее один, как ни извращайся.

я отношусь скептически. Союзникам можно вежливо предложить пойти своим путем, и они пойдут, не особо таясь от противника, но и не затыкая собой амбразуры. Еще один плюс в возможности копаться в рюкзаках дружественных персонажей и тырить оттуда все понравившееся. Правда, наши

Паспорт

Magic&Mayhem: The Art of Magic
Жанр: 3D real-time role-playing стратегия
Разработчик: Charybdis
Издатель: VIE (Европа), Bethesda (США)

URL: <http://www.bethesda.com>

Дата выхода: весна 2001 г.

Перед каждой миссией игрок заново собирает спеллбук и по ходу игры может только кушать локти, если забыл добавить нужное заклинание.



Кто здесь свой среди чужих или чужой среди своих — не пойму, убей меня Шилов.



друзья в качестве ответного жеста могут воровать ману и пищу. Часть попутчиков нашла способ перемещаться вместе с геймером от миссии к миссии, давая ему возможность снова и снова пользоваться их многочисленными талантами.

Трехмерность, море спеллзэффектов, разные ландшафты и прочее ля-ля — это все звучит круто и многообещающе, но я до сих пор не увидел ни одного скриншота с современной графикой.

Кроме того, с возрастом (в смысле, с количеством прожитых миссий) союзники умнеют и расширяют список навыков. Третье достоинство AoM — сюжет, но все скупные сведения о нем я уже выдал. Как минимум одна полезная возмож-

ность досталась AoM в наследство — простота использования заклинаний. Сражения, особенно в мультиплеере, проходят в быстром темпе и на задумчивое копание в spellбуке просто нет времени, поэтому круглые иконки всех (!) доступных персонажу заклинаний торчат в нижней части экрана. На скриншотах эта система мне нравится, обзор вроде не особенно перекрывается, но «вскрытие покажет».

Магия, как следует из названия игры, самая важная составляющая. Персонаж начинает полнейшим профаном по этой части, но родная сестра проведет для него курс молодого spellкастера, а последующие находки талисманов, артефактов и ингредиентов расширят его магические способности до безобразия. По ходу игры число одновременно контролируемых Аурак-

сом созданий заметно возрастает. Многие суммонимые зверюги перейдут из первой части, хотя все они будут подвергнуты визуальной и функциональной переработке, плюс добавятся новички. Среди последних особо перспективными считаются Драконы, Демоны, Гарпии, Горные и Штормовые Гиганты, разьежающий верхом на кабана андедный дворф. Всего ожидается около 21 вида существ, но возможен апгрейд монстра, отражающийся не только в характеристиках, но и во внешних элементах, по которым можно отличать простое создание от продвинутого. Самых spellов около 50, так будут не только суммонящие, но и оборонительного или наступательного характера, производящие специальные объекты (тотемы, апгрейдилки, etc). Но воспользоваться всеми сразу не дадут, поскольку

Для ускорения использования иконки всех заклинаний теперь располагаются в несколько рядов внизу экрана.



Герой от души скастовал Meteor Swart, и теперь по той напе молекул, что останется на поле боя, никакая экспертиза не скажет кто был среди атакующих.



Так называемый «лицом» эльфийская девушка сильно напоминает одну российскую певуню, наивно подозревающую себя в способности издавать приличные звуки только лишь благодаря маминим генам.

spellbuk конфигурируется перед миссией и в процессе уже не изменяется.

Давать оценку графическому движку AoM еще рано, так как он постоянно совершенствуется. Трехмерность, море спеллэффетов, разные ландшафты и прочее ля-ля — это все звучит круто и многообещающе, но я до сих пор не увидел ни одного скриншота с современной графикой, а ссылки на работу под восьмым DirectX, бамп-мэппинг, скиннинг меня уже не запугать. Если не считать эффетов, то все остальное я видел полтора (или уже два?) года назад в Myth 2. Отстают, британши, отстают. Хотя если их ученые первыми в мире догадались испытывать прочность стекол для самолетов замороженными (!) тушками птиц, то тормозам в области компьютерной графики я не удивляюсь. Не удержусь и пну девелоперов еще разок. Почему Black Isle может рисовать классные портреты героев (Baldur's Gate и иже с ними), почему New World Computing

может (Heroes of Might & Magic), а британский Charybdis — нет??? «Больной, ничего страшного, у вас геморрой. — Доктор, вы мне на лицо смотрите! — Ах, это у вас лицо...» Это не герои, это шоу уродов.

Мультиплеерный режим рассчитан на игру до восьми человек по локальной сети или через Internet. Несколько человек могут вступить, объединившись, в партию, что даст им общий инвентарь. Один игрок может заниматься сбором еды и других предметов, а остальные будут нагло пользоваться результатами его походов. Многие параметры предстоящей схватки можно будет подгонять под себя: содержимое spellбука, хиты, ману, опыт и прочее. Разработчики обещают после выхода игры подбрасывать новые заклинания и монстров, благо система легко позволяет это сделать, но спасут ли проект эта и другие фишки от провала — неизвестно. **MG**



ДИАГНОЗ

Любители нанесения тяжких телесных повреждений, часто несовместимых с жизнью, с помощью одной лишь магии получают хорошую по задумке, но среднюю по исполнению отдушину. Система спеллов, multiplayer, сюжет призваны спасти ситуацию, но графика ее топтит.

Военно-морские свинки в космосе

Zero-G Marines

На прошедшей в этом году выставке Е3 пристальное внимание празднично шатающейся публики привлекла к себе канадская компания Strategy First Inc., представив проект под названием Zero-G Marines. Повосхищавшись в перерыве между презентациями пафосных проектов Electronic Arts и Necrosoft еще совсем сырым творением горячих канадских парней, спустя 37 минут публика благополучно о нем забыла. Но сравнительно недавно к нам вновь стала поступать информация о Zero-G Marines. Причем информация такая, узнав которую забыть про игру можно лишь прибегнув к услугам хирургов, занимающихся проведением лоботомии в районных поликлиниках.

По сути Zero-G Marines будет представлять собой коктейль из таких жанров, как action и стратегия. Всем этим наполнят стакан, стенки которого состоят из открытого космоса. Все в игре станет крутиться вокруг так называемых куполов или кластеров — орбитальных станций, придуманных, сконструированных и даже управляемых военными из организации TerraCorp. Эти рукотворные космические тела, если не сказать тушки, висят на орбитах вокруг Марса, а также вокруг спутников Юпитера и официально выполняют роль баз для ведения научных и геологоразведочных работ. Однако, как выяснилось, на станциях также велись эксперименты в области генной инженерии. И в результате того, что во главе научных баз стояли военные,

весьма равнодушные к питательному спиртовому раствору, в котором жили дикие гены, последним удалось вырваться на свободу. Помимо этого толпа религиозных фанатиков захватила в то же время несколько станций, взяв в заложники персонал и требуя личной аудиенции у Великого Архитектора Вселенной. После всего вышесказанного разве у вас еще остаются какие-либо сомнения относительно того, кому предстоит расхлебывать всю эту забродившую и дурно пахнущую бурду? Совершенно верно, именно игрокам.

Теперь, чтобы чуть-чуть приободрить вас, скажу несколько теплых слов — «валенки, ушанка, батарея и телогрейка» — о графическом оформлении Zero-G Marines. Оригинальный движок,

который используют разработчики, позволил им создавать чрезвычайно симпатичные открытые и закрытые уровни. Вашему покорному слуге удалось совершить демонстрационный облет одной

Иван Помидоров

Паспорт

Zero-G Marines

Жанр: action/strategy
Разработчик: Strategy First Inc.
Издатель: Strategy First Inc.
Дата выхода: лето 2001 г.

URL <http://www.strategyfirst.com>



Супернавороченная система Exoshell, которую таскают на себе антигравитационные морпехи, выглядит как не слишком удобный скафандр космонавта со станций «Мир». Но это только кажется.



Именно так выглядят в игре многочисленные космические станции, на которых безобразничают злобные вирусы и не менее злобные религиозные маньяки.



Новомодный костюм предоставил бойцу возможность перемещаться во всех трех измерениях. То есть способность улизнуть от врагов в каком угодно направлении.



Довольно часто бойцам придется перебираться из одного модуля орбитальной станции в другой, минуя соединительные коридоры. Дело в том, что в них вирусы и их религиозные враги обычно устраивают засады.

космической базы на корабле, любезно предоставленном создателями игры. Сама орбитальная станция состояла из нескольких модулей, соединенных друг с другом с помощью небольших трубок-переходов. Но суть заключается отнюдь не в этом. Гораздо более интересным является тот факт, что художники-дизайнеры компании подобрали очень реалистичные с точки зрения антинаучной фантастики текстуры для всех объектов и ухитрились создать не менее натуральные модели участников космической бойни. Внутреннее убранство космических баз тоже производит крайне благоприятное впечатление. Каждая из них состоит из трех-четырех огромных помещений, которые просто идеально подходят для выяснения отношений со своими братьями по крови в режиме deathmatch.

Так или иначе, но перед тем, как сражаться в Zero-G Marines по глобальным сеткам типа Internet, нужно уделить некоторое внимание и одиночной игре. В ней игрокам предстоит превратиться в космическо-морского пехотинца, нанявшегося в TerraCorp, поскольку эта организация пообещала выделить ему наиболее совер-

Важную роль сыграют также шаттлы, используемые в качестве транспорта для отрядов хороших парней. Собственный шаттл игроков будет припаркован снаружи базы и станет использоваться в качестве временного пристанища, параллельно исполняющего обязанности оружейного склада. Если во время сражения с гнусными гена-

На каждую миссию игроки получают возможность взять с собой до шести воинов и экипировать по своему усмотрению.

шенную боевую систему личного ношения Exoshell. На удивление всем военные свое обещание выполнили. Новомодный костюм предоставил бойцу возможность перемещаться во всех трех измерениях. То есть способность улизнуть от врагов в каком угодно направлении. На тот случай, если все пути к отступлению окажутся отрезанными, бойцы смогут воспользоваться одним из восьми видов оружия, пристегнутых к их костюмчику.

Впрочем, в Zero-G Marines игроки получают возможность перемещаться в невесомости не только с помощью своих мышц, но и нескольких других агрегатов. Так, например, любой боец сможет оседлать в игре Outrider — быстрый одноместный космический велосипед — и кататься на нем как снаружи орбитальных станций, так и внутри.

ми и религиозными фанатиками бойцу вдруг понадобится пополнить запас термоядерных ракет, то ему просто надо будет сбежать в свой родной транспортник. Впрочем, надо помнить, что враги понимают всю значимость шаттла и поэтому считают его одной из своих ключевых целей. В связи с этим столь важный объект надо очень хорошо охранять.

Впрочем, стратегическая сторона Zero-G Marines не ограничивается решением вопросов обороны космического челнока. Если игрок может похвастаться тем, что в его черепной коробке находятся не только тараканы, жуки и пробки, но и некоторое количество серого вещества, то он наверняка предпочтет экономно обращаться с ресурсами, ведя борьбу с супостатами с выгодных позиций. Так называемых ресурсов в Zero-G Marines окажется не так уж и много, но они станут играть

Несмотря на то что коридор выглядит весьма стандартно для 3D-боевиков, тактика боя в нем уже совершенно особенная.



Слева к станции приближается один из подчиненных. Если попадет в ловушку — ничего страшного, другие за него отомстят... прокладывая безопасный путь в минном поле.



Отряд уже пробрался внутрь станции. Снаружи остались лишь командир и его телохранитель. Если все будет спокойно, то через несколько секунд можно будет заходить и им.



весьма важную роль. Дело в том, что каждая станция будет специализироваться в одной из трех областей: науке, производстве или содержании заключенных. Научные базы обеспечат бойцов более совершенным оружием, производственные предоставят им дополнительное количество боеприпасов. Но без сомнения самыми интересными окажутся станции-тюрьмы. Дело в том, что в этих заведениях еще остался контингент, до которого не успел добраться злобный вирус. Поэтому если освободить несчастных узников, то в качестве платы за свободу можно потребовать от них

немедленно встать под знамена TerraCorp. Будьте уверены, отказов не последует. И хотя бывшие эски не являются слишком уж хорошими бойцами, но это единственный способ пополнить свой отряд хотя бы пушечным мясом. На каждую миссию игроки получат возможность взять с собой до шести воинов и экипировать по своему усмотрению. С их помощью очень легко решается проблема обороны шаттла, а также выяснения безопасного пути на минных полях.

На сегодняшний день разработчики Zero-G Marines хвастаются 15 миссиями, которые игроки смо-

гут проходить в каком угодно порядке в зависимости от того, какие цели они считают первоочередными. В игре планируется еще и поддержка мультиплеера для 16 бойцов. Создается она по примеру системы, использовавшейся в Tribes.

Если повнимательнее присмотреться к грядущей игре, то можно заметить немало интересных идей, которые наверняка обеспечат ей всенародную любовь. Во всяком случае, Zero-G Marines заслуживает большего, нежели пятнадцать минут славы на какой-то буржуинской выставке. **MC**



ДИАГНОЗ

Довольно забавный коктейль из невесомости, попыток устроить в ней некоторое подобие рубилова и мочиловы, а также отдельных стратегических элементов. Если он и не заставит вас уйти в состояние нирваны, то уж легкое одурманивание вызовет наверняка.

Магия уже на горизонте

Horizons: Empires of Istaria

По своей сути *Horizons: Empires of Istaria* является глобальной он-лайновой RPG или, как ее называют сами разработчики, *Massively Multiplayer On-line RPG*. Если воспользоваться аббревиатурой и сократить это нелепысьмое название, то мы придем всего лишь к шести буквам, которые и обозначают жанр игры, становящийся все более и более популярным, — **MMORPG**.

Все события в грядущей игре будут происходить исключительно в трехмерном окружении, который, однако, создается отнюдь не в стандартном средневеково-готическом стиле. На самом деле это окажется целиком и полностью фэнтезийная Вселенная, включающая в себя массу миров, начиная с вполне земных и не заканчивая совершенно потусторонними. Впрочем, намек на это содержится в самом названии проекта «Империи Истари». Империй в игре будет очень много. При этом население большинства из них исповедует совершенно противоположные идеологии, что приводит к очень интересным последствиям: политический климат в *Horizons* формируется отнюдь не только на демократической основе, но и с помощью таких методов, как убийства, шантаж, войны и пр.

Как и в любой другой нормальной RPG, в *Horizons* игрокам перво-наперво необходимо создать

собственного персонажа. Но мечта о том, каким окажется их виртуальное альтер эго, им надо быть очень осторожными — мечты имеют дурное свойство исполняться. Поэтому выбирая расу, высоту интеллекта, толщину кошелька, социальный статус и определяя другие, не менее важные характеристики своего героя, игрокам придется

помнить о том, что в зависимости от всего этого будет определено и его место рождения. Впрочем, определить то королевство, в котором выльупится будущий искатель приключений, в *Horizons* все-таки можно. Однако для того, чтобы выбрать хотя бы район, город или, того хуже, деревню, игроки уже не будут иметь никакой возможности.

Иван Помидоров

Паспорт

Horizons: Empires of Istaria

Жанр: On-line RPG

Разработчик: Artifact Entertainment

Издатель: Artifact Entertainment

URL www.artifact-entertainment.com

Дата выхода: I—II квартал 2001 г.



Очень полезный коллективный портрет, позволяющий судить о габаритах практически всех участников представления.



Несмотря на довольно мирный пейзаж, данный мостик является очень важным стратегическим объектом, куда направлен один из первых ударов врага.

В новом проекте Дэвида Аллена герои станут пробуждаться к жизни в довольно юном, можно сказать, тинейджерском возрасте, который будет напрямую зависеть от их расы. Например, человеческим особям суждено появляться в Horizons примерно в 16 лет, а дракончикам — всего в три года.

Разработчики считают, что наиболее серьезное отличие Horizons: Empires of Istaria от других MMORPG заключается в наличии сложной системы дипломатии.

При этом уровень развития у них будет практически одинаковым.

Рождаясь в мире Horizons, герои отнюдь не окажутся круглыми, квадратными и прочими геометрическими сиротами, брошенными на произвол судьбы. То есть, их кинут в обязательном порядке, но произойдет это не сразу. С самого начала игрокам предстоит некоторое время прокантоваться в компании со своими виртуальными родителями. Изображать их будут, естественно, NPC. При этом связь с детством не ограничится лишь наличием таких близких



Не дайте себя обмануть кажущейся умиротворенности пейзажа. На самом деле перед вами — логово одного из самых злобных колдунов.

родственников. В новой игре герои смогут выяснить историю семьи, пролистать фотоальбом, попытаться примерить свои крохотные детские сапожки. Причем последнее, возможно, позволит им приобрести некоторый опыт мастера пыток, что поднимет их рейтинг в глазах окружающих. Впрочем, немало пользы принесут и непосредственно родители. С их помощью на первых порах будут отлично решаться проблемы, связанные с добычей пропитания, наличия крыши над головой и карманных денег в тинейджерском кошельке. В Horizons также суще-

ствует ненулевая вероятность того, что у героя появятся братья, а то и сестры. Хотя пол у них будет один — NPC.

По имеющейся у нас на сегодняшний день информации, Horizons: Empires of Istaria сможет похвастаться максимальным количеством рас по сравнению со своими конкурентами. Игроки получат возможность предстать в облике людей, гигантов, гномов, дриад, эльфов, ангелов, гоблинов, орков, лемунов, демонов, вампиров и еще огромного количества совершенно фантастических существ.

Во время неблагоприятных погодных условий, например, таких, как дождь, улицы фантастических городов и деревень буквально вымирают.



Многие империи игры навеяны разработчиками сказками и мифами народов нашего родного мира. Данное сооружение находится, например, во владениях потомков ацтеков и прочих майя.

Примерно так будет выглядеть юный дракончик через несколько виртуальных лет жизни в мире игры.



Подобные схватки, в которых принимают участие представители самых разнообразных рас, будут происходить в игре на каждом шагу. Точнее, на каждом пригодном для драки клочке земли.



Сами разработчики считают, что наиболее серьезное отличие Horizons: Empires of Istaria от других MMORPG заключается в наличии

сложной системы дипломатии. Пожалуй, только Meridian 59 и Dark Ages из всех аналогичных игр могут похвастаться столь

продвинутой политической моделью. В Horizons игроки даже получают возможность прорваться в правящие круги, что позволит им контролировать целые города, а то и страны. Но так или иначе развиваться персонаж будет, в основном выполняя различные квесты, которые станут спускаться к нему из вышестоящих инстанций.

Таким образом, Horizons: Empires of Istaria является весьма многообещающим проектом. И если у разработчиков хватит таланта не только придумать хорошую игру, но и найти денег на ее разработку, то довольно скоро перед нами может появиться одна из лучших игр в жанре со страшным названием MMORPG. **MC**



ДИАГНОЗ

Масса оригинальных нововведений, полное соответствие формы содержанию, а последнего — жанру глобальной онлайн-овой RPG не оставляет сомнений в том, что на наших глазах рождается один из самых интересных Internet-проектов.

Убить раз, еще раз и еще много-много раз

Undying

Ни один нормальный человек никогда не будет откладывать на завтра то, что можно сделать послезавтра. Однако когда к некоему гражданину приходит Стивен Спилберг и говорит что-то типа: «А ну-ка сделайте мне по-быстрому ужасную игру, которая ужаснула бы всех до единого!», то тут уже приходится засучивать рукава, брать в руки молотки и бензопилы на батарейках и приступать к созданию шедевра. Особенно если работает гражданин не где-нибудь, а в компании Dreamworks Interactive, являющейся компьютерно-игровым подразделением спилберговской корпорации Dreamworks SKG.

Он сказал, что хочет сделать такую игру, потому что это модно. Но мы все прекрасно понимаем, что на самом деле этот проект, которым Он всегда мечтал заняться», — разоткровенничался во время дружеского шаша Делл Сиферт, назначенный

главным дизайнером готовящейся игры Undying. «Нам была предоставлена полная свобода творчества, и мы не преминули ею воспользоваться. Было решено, что, в отличие от классики жанра (сериалов Resident Evil и Alone in the Dark), в новой игре будет ис-

пользоваться вид от первого лица. «Фактически мы создаем гибрид Half-Life и все того же Resident Evil», — выпалил дизайнер и отправился прямиком в нирвану.

Помимо новой для жанра системы обзора, разработчики планируют добавить в Undying



Иван Помидоров

Паспорт

Undying

Жанр:

3D-action

Разработчик:

DreamWorks Interactive

Издатель:

Electronic Arts

URL

<http://www.dreamworksgames.com>

Дата выхода:

I-II квартал 2001 г.



Перед тем как войти в комнату, самым правильным будет забросать ее гранатами или хотя бы тухлыми яйцами — такого издевательства не выдержит ни один монстр.



Магией в игре пользуются не только положительные персонажи. Со злым волшебством придется сталкиваться буквально в каждом подземелье.



Один из основных противников, которые встретятся игрокам на пути к спокойной жизни.



существенно более реалистичные битвы с монстрами и другими персонажами, попавшими под горячую или хотя бы слегка подогретую в микроволновке руку. Суть новшества будет заключать-

Разработчики планируют добавить в Undying существенно более реалистичные битвы с монстрами и другими персонажами.

ся в том, что если во время схватки противнику удастся зацепить игрока, то это вызовет не только чрезвычайно реалистичную реакцию датчика здоровья. Бултыхание виртуальной камеры и неко-

торое ухудшение видимости из-за заливающей глаза крови также станут портить настроение виртуальному герою. Во время боя подобные неприятности смогут серьезно ухудшить положение, поскольку гадкие враги в Undying по высоте уровня интеллекта легко могут соперничать с монгольскими баскетболистами. Поэтому в игре бойцам придется в зависимости от ситуации очень тщательно подбирать оружие, заклинания и пути к отступлению.

Действия в Undying станут разворачиваться в 1920-х годах нашего века. От одного этого кровь в жилах игроков должна была бы свернуться калачиком. Но разработчики пошли дальше. Для того чтобы играть в их новое творение было страшнее, они постарались практически полностью избежать использования оружия массового поражения, такого, как межконтинентальные баллистические ракеты и пустые бутылки от шампанского. В связи с этим особое внимание в игре уделяется магическим приспособлениям. Однако бойцы со злом получают в свое распоряжение и примитивно-материальные орудия убийства. Вообще они постоянно будут иметь под рукой одно «ружье» и одно «магическое заклинание». При этом в Undying каждый огнестрельный прибор имеет функцию альтернативной стрельбы, то есть в зависимости от своих взглядов и убеждений может стрелять лепестками роз или лягушачьими лапками. Что касается искусства волшебства, то начинающие маги получают возможность совершенствовать его с помощью так называемых Усилителей. Возьмем, например, магический аналог ракетницы — заклинание Skullstorm. Хотя, нет.



Такие красотки, как Лизбет, к сожалению, будут попадаться на глаза достаточно редко. Возможно, стесняются своей неумности.

Брать не будем, а рассмотрим лучше со стороны, а то мало ли какую заразу можно подхватить у этих черепно-безмозговых мутантов. Если маг решит прибегнуть к их помощи, то моментально рядом с его рукой возникнет летающий череп, который готов устремиться к любой цели и взорваться вместе с ней в лучших традициях камикадзе. По мере апгрейда заклинания число черепных коробок может увеличиться до трех, что самым позитивным образом скажется на их убойной силе. Однако, как выяснилось со слов разработчиков, отношения во внутриверевном коллективе обычно складываются отнюдь не дружеские. Вся троица обожает ругаться и спорить друг с другом. Это иногда может привести к тому, что враги еще издалека услышат дробь, отбиваемую челюстями, увидят языки пламени, вырываю-



Воскресшие устрицы являются очень опасными врагами, не менее опасными, нежели родные братья, превратившиеся в зомби.



Семейная пара зомби пытается исполнить танец мертвых лебедей. Наверняка, это отвлекающий маневр.

щиеся из пустых глазниц, и успеют морально подготовиться к встрече.

Estoplasm является другим примером того, что можно получить из убогого заклинания благодаря нескольким вовремя проведенным апгрейдам. Базовые возможности эктоплазмы ограничиваются тем, что она может наносить небольшой урон живой силе противника, изображая некоторое подобие фантастических лазеров. Но в результате операций с Усилителями с помощью Estoplasm игроки получают возможность открывать любые двери и даже пивные бутылки, вдребезги разнося их. В комплект к такому заклинанию буквально напрашивается Firefly. В базовой конфигурации оно используется в качестве осветительной ракеты, но, будучи доработанным, отлично справляется

обещают сделать разработчики игрокам, является заклинание Scrying. На первый взгляд оно всего лишь позволяет видеть в темноте, после чего на примере юных монстров становится понятно, почему все-таки темнота является другом молодежи. Но, помимо этого, с его помощью можно легко находить секретные двери, невидимые следы, души бывших хозяев домов, тайники с последними сигаретами и другие очень ценные вещи и явления.

Но это все то, что касается магии и волшебства. В Undying хватает и примитивного физического оружия, за которое в процессе игры будут регулярно хвататься лапки бойцов. В арсенал борцов со злом войдут револьвер, дробовик, несколько ящиков коктейля Молотова, духовое ружье с оптическим прицелом, коса, отобранная



Хотя особняк выглядит просто замечательно, но револьвер главного героя вызывает весьма определенные мысли относительно угла кривизны рук дизайнеров.

Разработчики обещали включить в игру возможность воскрешения врагов и дальнейшего их использования в качестве домашних зомби.

с ролью наводящего маячка, делая бесполезными все попытки врагов укрыться от благородного возмездия.

Также в Undying игроки смогут воспользоваться массой заклинаний, обеспечивающих им неуязвимость, бесшумность перемещения и даже моментальное избавление от похмелья. Разработчики обещали включить в игру возможность воскрешения врагов и дальнейшего их использования в качестве домашних зомби.

Одним из самых интересных волшебных подарков, которые

у старушки Смерти, и небольшая тибетская Царь-пушка.

Если вас, несмотря на все мои старания, заинтересовало то, с чем вам предстоит столкнуться в недалеком будущем (к сожалению, лишь в игре), то, вероятно, вам будет интересно узнать о причинах событий, происходящих в Undying. Все до безобразия просто. Игрокам предстоит совершить путешествие в поместье Ковенантов, куда их приглашает очень виртуальный друг и наследник огромного богатства Джереми Ковенант, по чистой случайности

выживший в кровавой резне, творящейся там руками и иными кощунствами внезапно оживших мертвецов. Помимо того, что настоящим друзьям придется заняться повторным умертвлением пятерых братьев Джереми, им предстоит разобраться с гнусным колдуном Отто Кайзингером, покушающимся на сокровища Ковенантов. Но достаточно быстро поняв, что с истребителями зомби ему не справиться, гадкий некромансер свалил в параллельный мир. Однако, как известно, добро обязательно должно победить зло: поставить на колени и зверски убить. Поэтому перед тем, как окончательно расправиться с ожившей родней Джереми, игрокам будет необходимо примерно наказать немецкого любителя оккультных наук.

К работе над дизайном Undying был привлечен такой супербизон игровой индустрии, как Остин Гроссман, работавший над огромной кучей хитов, среди которых можно назвать System Shock и Trespasser. Поэтому нет никаких поводов для беспокойства относительно пугающей реалистичности приключений охотников за зомби.

Вообще говоря, напуганные стариком Спилбергом разработчики весьма рьяно принялись за создание очередного компьютерного ужасика. Наверняка они не станут откладывать ни на секунду то, что могут сделать прямо сейчас. Ведь в противном случае следующий кровавый боевик будет создаваться уже по мотивам их долгой и мучительной гибели. Впрочем, нас с вами устраивают оба варианта: в любом случае мы получим злую, кровавую и страшную игру. А что нам еще нужно для счастья? **MG**



С летающими пираниями, спокойно обходящимися без воды, но чрезвычайно плохо себя чувствующими без свежей крови, справиться без помощи магии практически невозможно.



ДИАГНОЗ

Оригинальный взгляд от первого лица на идею 3D-ужасиков, на которую мы до недавнего времени смотрели сквозь призму Resident Evil и Alone in the Dark, заставляет с нетерпением ожидать выхода нового творения подопечных Спилберга. Наконец-то мы снова сможем всласть поугадаться.

IRA — коктейль

Бокал:

олд-фешен

Компоненты:

- виски Tullamore Dew — 50 мл
- ликер Carolans Irish Cream — 50 мл

Комментарий:

украшений нет

Примечание:

какое отношение имеет этот коктейль к статье про игровое-ролевое движение? А самое прямое! Просто ролевая тусовка почему-то очень любит все ирландское — от виски до танцев....



Нет, сказать тяжело эту штуку описать, если кто не видел, очень уж она проста на вид... Это все равно, что стакан кому-нибудь описывать или не дай бог рубку: только пальцами шевелить и чувствовать от полного бессилия.

А. и Б. Стругацкие



Большая драконья тусовка

или Некожпьютерный фнофизей

Петр Курков



И действительно: есть вещи, которые для человека, их видевшего, очевидны настолько, что сказать более нечего. А человеку неосведомленному хоть соловьем разлейся — все чепуха какая-то выйдет. Поэтому автор сначала выпустит вперед тяжелую артиллерию — сухие, казенные строки с официального сайта «Зиланткона-2000». (Да-да, речь пойдет о «Зиланте». Осведомленные! Смело дальше не читайте!)

«С 1991 года в Казани ежегодно проводится молодежный международный фестиваль для любителей фантастики и активистов движения ролевых игр — «Зиланткон» (в переводе

это означает Конвенцию, названную в честь легендарного дракона Зиланта). «Зиланткон» — это один из крупнейших Конвентов для представителей трех всероссийских молодежных тусовок — фэновской, ролевой и реконструкторской.

...В рамках «Зиланткона» традиционно проводятся литературные семинары, конференции, посвященные вопросам фантастики и ролевым играм, концерты авторской песни, костюмированный бал, турнир...»

Уффф... А теперь перевод с картинок (только предупреждаю: фотограф из автора оказался не лучше того самого танцора, которому все мешает; поэтому если на этих самых картинках вы хоть что-то осмысленное углядите, то низкий поклон дизайнеру!).

«Три молодежные тусовки»...

В переводе на язык реальности это означает вот что. Мы уже неоднократно писали о разных типах и видах *некомпьютерных* игр. Помните? Ролевые игры на местности... AD&D... Карточные игры... настольные игры... Так вот, «Зилант» — это как бы сбор всех частей. Большие всесоюзные маневры.

«Ролевики» и «реконструкторы» — собственно те самые люди, которые своим хобби (а иногда и смыслом жизни) избрали игры на местности. Авторы официального текста разделили их на «две тусовки» исключительно из хитрых внутривополитических соображений... А вы что думали? Там, где собираются четыре человека, уже начинается политика; что же должно происходить в плотной, замкнутой на себя, десять лет валяющейся в собственном соку тусовке из 10–15 тысяч человек?

Иными словами, «реконструкторы» это профессиональные имитаторы. Они вживаются в некоторую историческую эпоху; одевают на себя персонажей, как вторую кожу. Они шьют сверхдостоверные костюмы, разучивают (и сочиняют) сверхдостоверные песни; они *погружаются*. Поэт Кушнер однажды сказал:

*Парадоксы фестиваля...
Собственно, эти кадры
символизируют парадоксы
всей ролевой тусовки.
Костюмы — чистый XIV
век, глаз не оторвать,
куда там Голливуду.
А вот антураж...*



Остальные «ролевики» — люди попроще. Они с удовольствием играют в разные игры, в том числе и в неисторические (наподобие хорошо известных «хоббитских» по миру профессора Толкиена; в последнее время, кстати, вообще расплодилось ролевых полевых игр... по мотивам компьютерных! Вот, «Фаллаут» прошел с огромным успехом...).

А есть еще серьезные ребята — исторические фехтовальщики... Они в своих клубах не подетски сражаются в настоящих доспехах и настоящим средневековым оружием. А есть, наоборот, утонченные «толкиенисты», посвятившие все свое свободное время изучению тонких аспектов эльфийского языка применительно к магии Средиземья на базе воспоминаний сына Толкиена о репликах, 50 лет назад отпущенных Великим Профессором после вечернего портвейна...

И у всех у них разные представления о том, что же такое игры и как их надо делать. И все они делают самые разные игры, и спорят, и ругаются, но обойтись друг без друга не могут. И хотя бы раз в году те из них, кому позволяют время-деньги-обстоятельства, собираются в одном месте... Угадали, где? И там начина-

ется мощная раздача слонов и дележка пирога будущего сезона... Потому что в игровом сезоне от силы 100 дней; и каждый конкретный «ролевик» вряд ли сможет съездить более чем на одну всесоюзную игру за 1–2–3 тысячи километров...

Но даже это еще не все составные части того салата в бетоношашке, каковой представляет собой «Зилант». Потому что есть еще и «фэны». Но с ними все проще. Фантастику, надеюсь, все читают? Так вот, в богоспасаемом постсоветском пространстве существует еще тусовка, объединяющая писателей-фантастов и... как бы их назвать... профессиональных любителей фантастики. Тех, чье хобби — фантастику не просто любить, но *изучать*, составляя хронологии миров и биографии персонажей (если сам автор не додумался этого сделать), а с авторами — по мере сил знакомиться, общаться и тусоваться. В большинстве своем «фэны» тоже не пропускают «Зилант». Правда, попытки устроителей «Кона» как-то слить две тусовки так и остались, на взгляд автора, формальными: «фэны» и живут в основном отдельно, и тусуются как-то сами по себе... Кстати, словцо «молодежная» тут явно не катит...



Времена не выбирают, в них живут и умирают

Большой пошлости на свете нет, чем плакать и пенять

Будто можно те на эти, как перчатки, поменять...

Так вот, «реконструкторы» стремятся данный тезис опровергнуть всем образом своего существования.

* — Прошу меня простить за архаичное слово, но оно все же бесмертно. Лукавый термин «международный фестиваль» как раз и означает, что съехались люди из России, Украины, Белоруссии... Со всего Советского Союза, короче...

Сама Казань, кстати, тоже где-то вполне игровой город. Посмотрите: в одном углу Кремля высится прекрасный православный собор, поэтому в другом углу из соображений политкорректности возводят совершенно такую же нарядническую архитектуру городов из Civilization 2, не находите?





«Хоббитские Игрища»

Ролевые игры бывают самые разные: маленькие (на 1-2 дня и на 50-100 человек) и большие, собирающие до тысячи людей и длящиеся неделю. Они могут быть региональные и «всесоюзные». Но особо выделяются так называемые «Хоббитские Игрища» (ХИ) — большие игры по Вселенной, созданной профессором Толкиеном в книгах «Хоббит» и «Властелин Колец».

ХИ проводятся ежегодно начиная с 1990 года. Это практически были первые игры «всесоюзного» масштаба, в 1990-1991 годах, объединившие все ролевые команды и тусовки страны, заставившие их почувствовать себя чем-то целым, игровой субкультурой.

Сейчас они имеют такое же ритуальное значение, как и «Зилант». Собственно, ХИ и «Зилант-кон» — два основных символа ролевого движения, два фактора, объединяющих ролевику от Харькова и Питера до Новосибирска и Тюмени. На ХИ старается попасть каждая команда; туда съезжаются даже люди, в целом уже подзабросившие тусовку и годами нигде больше не выезжающие.

В этом году по «Зиланту» ходили упорные слухи, что ХИ устарели и вообще скончались. Кто-то даже поспешил заявить свои собственные местечковые игрища на престижное и очень выгодное время, традиционно отводившееся под ХИ (первая декада августа). Из этого можно сделать вывод, что ролевики — тоже люди и ничто человеческое им не чуждо, в том числе и мелочные интриги, и стремление весело пилить сук, на котором сидишь...

...Однако на настоящий момент кажется, что утверждения о смерти ХИ сильно преувеличены. Говорить что-либо определенное не могу из классических соображений типа «чтоб не слезить» — ведь к попыткам спасти символические «Хоббитские» я нынче имею самое прямое отношение...

Как уже сказано, на традиционный зиландовский бал все наряжаются, как на главный праздник года. Представляете, сколько времени и труда потратили эти девушки, чтобы на пару часов блеснуть в своих нарядах? Уважаю...

А вдобавок очень многие «ролевики» и некоторые «фэны» — большие любители всяких-разных карточных игр типа MTG и Battletech. Так что карточные баталии на «Зиланте» тоже имеют место. Правда, автор ничего не может сказать по поводу их репрезентативности — грешен, так и не сходил посмотреть. Не до того было...

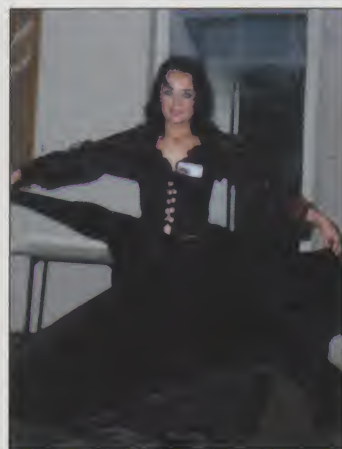
Кипи, котел!..

...И знаете, уважаемые геймеры, какая мысль приходит в голову? Вот компьютерных игроков даже в нашей стране наверняка уже миллионы. Однако что-то их не видно, не слышно... каждый сам по себе. А любителей разного рода внекомпьютерных игр и тусовок, скорее всего, от силы десятки тысяч. Но вы вряд ли сможете представить себе, как заметны даже полторы тысячи этих людей, сконцентрированные в одном месте!

(Вернее, по официальным сведениям: «На «Зиланте» зарегистрировалось 1441 человек, не считая жителей Казани». Если эта фраза покажется вам... странной, то автор ни при чем: это дословная цитата из отчета оргкомитета...)

Устроители фестиваля подписали под его проведение два ДК и школу, расположенные в 100-200 метрах друг от друга, в районе трамвайной остановки

«Соцгородок» (основным видом транспорта в Казани является трамвай). Кроме того, пара сотен относительно денежных счастливец оккупировала расположенный поблизости лектозаций... простите, профилактический (остальные, неспособные или нежелающие платить 100 рэ в сутки за койку, ютились в спортзалах ДК и школы). В результате несколько гектаров города на четырех днях приняли весьма



экзотический вид. Ведь людям, вдоволь отрывавшимся в нарядах эльфов, орков или крестоносцев, было влом переодеваться, чтобы пройти пару кварталов или добегать до пивного ларька... Впрочем, создавалось стойкое ощущение, что окрестные жители за прошедшие 10 лет уже привыкли к подобным фантазмагорическим нашествиям.

А в рамках «Зиландткона» традиционно проводились... Да ничего там, собственно, не проводи-



А это — редкий случай соприкосновения двух тусовок. Величайший «фэн» России Борис Завгородний и известный фантаст Воха Васильев сейчас, кажется, попозируют и начнут наводить контакты с прелестной эльфийской общественностью...

лось. Почти все там происходило. Нет, разумеется, имел место официально проходивший турнир «железячников» (то есть тех самых исторических фехтовальщиков), продолжавшийся два дня — красиво, с разнообразным антуражем... Имел место официальный бал со сплошными ирландскими плясками и прочими средневековыми менюэтами, на каковой бал все пришли в особо навороченных одеждах...

Может быть, были еще какие-то «концерты»... «семинары»... Но все это поглощалось атмосферой огромной тусовки — бесконечной и в то же время замкнутой на себя, как эйнштейновская модель Вселенной. Какой, простите, специальный «концерт авторской песни», если эти концерты по 4-5 одновременно происходили в каждом углу, где паре-тройке поклонниц удавалось зажать хоть кого-то с гитарой? Какая такая организованная «конференция по ролевым играм», если любое объединение более чем двух человек (хотя бы и с изначальной целью



похода за пивом) спонтанно превращалось в «конференцию»?

И все это клубилось... кучковалось... тусовалось. А на фоне всего этого происходили еще и политические интриги, достойные мадридского двора... Как бы вам объяснить? Представьте себе на мгновение тусовку издателей и разработчиков компьютерных игр, где каждый сам по себе и каждый хочет реализовать именно свою идею. А теперь представьте вдобавок, что на этом сборище присутствуют также вживую не только игроки будущих игр, но даже NPC во плоти — причем не только игроки, но и NPC тоже имеют право голоса... К примеру, вот в эту игру, пожалуй, подпишусь барменом, а вот в эту гоблином не пойду... или пойду, но если разработчики изменят боевую систему...

...Собственно, именно поэтому автор не может дать развернутый и членораздельный отчет о «мероприятиях фестиваля» (да и надо ли оно кому-нибудь?).

Не прошло и суток от появления в Казани, как автор перестал быть наблюдателем и превратился в действующее лицо. Создание и проведение традиционно-ритуальных «Хоббитских Игр» всегда, понимаете ли, было весьма почетным, престижным... и мутным занятием. А со временем мутности все прибавлялось и прибавлялось... Так что люди, заявившие «ХИ-2001», до-олго не могли найти достаточно наивного волонтера на пост Главного мастера. Пока не подстерegli вашего покорного слугу, находившегося в состоянии душевной благодати. Сдуру автор подписался на эту должность. И через час от благодати не осталось и следа. Пучина игротусовочной политики поглотила его с головой, не отпускает до сих пор и не отпустит до августа (или до острого психоза)... Так что про культурную программу — как-нибудь потом. По итогам следующего «Зиланта», через годик.

Если доживу, конечно... **MC**



[выберите решение, которое вам по карману]

- Универсальный сервис:**
- разработка и дизайн
 - размещение и сопровождение
 - реклама
 - интернет-магазины
 - дальнейшее развитие

Комплекс решений всех уровней по информационной поддержке сайта

- Техническая поддержка**
- необходимое дисковое пространство;
 - почтовые ящики;
 - FTP;
 - библиотека стандартных CGI;
 - возможность программирования CGI;
 - возможность программирования php3;
 - SQL база данных;
 - регистрация доменных имен и поддержка DNS;
 - анализ статистики;
 - списки рассылки, автоответчики и многое другое.

мы делаем web-сайты

Com.Design

www.submarine.ru
www.gamecenter.ru
www.all4auto.ru
www.highway.ru

ЖИТ

МЕГА

Rule
НА СТРАНИЦАХ 51—54

Проклятые земли
НА СТРАНИЦАХ 55—61

Escape from Monkey Island
НА СТРАНИЦАХ 62—65

Sacrifice
НА СТРАНИЦАХ 66—71

Кошмар у нас тут происходит с играми. Просто явно ощущается присутствие некоего вражеского колдовства, которое всеми силами пытается лишить читателей мегахитов. Вышла вот, к примеру, игра «Проклятые Земли». Хорошая штука, даже очень. Явно достойна попадания в эту рубрику! Поручили мы писать обзор по ней одному автору — он через два дня возвращает, говорит, комп хиловат, не тянет! Мы поручили другому, а у того кризис творческий вдруг начался. Мы третьему поручили, так в него теща сковородкой кидала, попала в монитор, теперь комп не работает и творчеством заняться автор не может! Далее оказалось, что игра-то называется просто «Земли», а слово «проклятые» ей приписала молва народная! Спасибо Феде Рашпилю — он заговоренный тип, на него проклятия никакие не действуют, проверяли уже неоднократно. Он-то и написал нам мегахитец. А ведь в следующем номере ожидаются «Корсары: Проклятие Дальних Морей» — кстати, от того же издателя! Думаю — сразу, что ли, Рашпилю поручать, чтобы потом проблем не было?

Странные дела происходят, ох какие странные... Ладно, пора мне идти и амулетами запастись, а вы почитайте пока «МегаХит»...

Rune И Один великий нам путь озарил

Гомолог

аспорт

«Тихо и мирно текла жизнь в Мидгарде. Мужчины воевали, грабили поселения дальних соседей, привозили домой добро. Женщины сидели в поселении, рожали детей, вели хозяйство. Все, как у всех. Богам опять же молились. И как и у любой нормальной деревни, был рядом с Мидгардом свой рунический камень — место поклонения Одину.

Но случилось так, что от ближних уже соседей стали приходить дурные вести. Кто-то разрушал магические камни, после чего напасти обрушивались на беззащитные селения. Мечу и огню были преданы уже несколько деревень, когда странные события начали твориться и в самом Мидгарде. Сначала просто череда необъяснимых происшествий, а позже — разрушение рунического камня. Все

с Шварценеггером тягаться, но как суперпупергерой не воспринимается. Тогда все такие были, потому как время требовало.

Играть начинаем в деревеньке, потом следует долгий — суть предыстория — ролик, после чего начинается самое интересное. Мы — в воде. Корабль затонул, и пора всплывать на поверхность. Вот тут-то и выясняется, что плавают наш герой куда как хорошо, отлично плавают. Лариске и прочим до него никак не дотянуть. Motion capture рулит, однозначно. Движения настолько естественны, что прямо-таки диву даешься, а уже через несколько минут перестаешь замечать, потому что геймплей начинается

работать в полную силу и берет за жабры основательно.

Решив незамысловатую пазлу и выбравшись-таки на прямую дорогу к концу уровня, мы полностью погружаемся в рубилово, которое с нашей легкой руки творится на экране монитора. Дорога, как я уже сказал, прямая, но это совсем не значит, что легкая. Монстры прут из всех щелей. Поначалу это банальные крабики, потом крабы, затем крабищи... Тактика боя с представителями класса ракообразных всегда одна, вот только тех тварей, что побольше, придется для начала опрокинуть на спину и уж затем



поняли, что над миром нависла беда. И вот в одном из походов мужчины поселения попадают в засаду. Не выжил никто. Ад поглотил всех, даже самых смелых воинов. Но Тьма зашла слишком далеко, сам Один обратил внимание на творящиеся на Земле события. И воскресил он воина Рагнара, дабы он покарал темного бога, возмевшегося захватить власть в этом мире».

Вот за Рагнара нам и предстоит играть всю игру — глубоко вдохнув в начале и тяжело выдохнув в завершении действия. Игра — мощная, говорю без всяких долгих распинаний вокруг да около. Сам рагнар — мужик что надо. Для наших времен здоров, впору



рубать в мелкую крошку. Они этого не любят и активно сопротивляются. Приходится маневрировать, заходить в тыл, заниматься прочей псевдотактической чепухой. Но в итоге все равно рубить, рубить... рубить.

Для того чтобы заниматься резней, у Рагнара есть меч, потом появится и другое оружие, но пока только меч. Ударов — раз два и обчелся, но это лишь «усугубляет» динамику. Подбегаем — рубим, прыгаем на врага и снова рубим, защищаемся щитом (который воин держит в левой руке) и опять же рубим... наотмашь. Это нехитрое занятие так увлекает, что первые 10–15 уровней пройдутся на одном дыхании. А это

Rune

Жанр:

TPS

Разработчик: Human Head Studios

Издатель: Gathering Of Developers

URL <http://www.atomicgames.com>

Системные требования:

OS: Win95/98

Процессор: PentiumIII — 300 МГц

RAM: 64 Мбайт

CD-ROM: 8x

Video: 4 Мбайт

3D-акселератор



Фантастические пейзажи Валгаллы. Мир под землей. Растения великаны, страшные монстры. Завязка игры — погружение в атмосферу полное.

самое важное, потому как разраб-ботчики по непонятной причине сделали начальные этапы скучно затянутыми. Из врагов — лишь упомянутые крабы и зомби, которые хоть и проявляют порой «потрясающий AI», но в массе своей — пушечное мясо, которое умирает на мече со скоростью работы газоно-

косилки. Тут важно научиться рубить головы с наскоку, тогда за раз можно снимать до четырех черепов. А когда такой фортель удастся, Рагнар впадет в ярость (становится берсеркером) и начинает угощать врагов «шашкой» с удвоенной мощностью. При этом злобно орет. Ни в одной другой игре главный герой не орал так яростно. Реалистично!

Ну а когда первое дыхание заканчивается и начинаешь замечать некоторую пресность происходящего вокруг, уже оказываешься на поверхности, где скучать просто некогда. Появляются новые противники — люди и гномы, против которых с простеньким мечиком не погрешь. Приходится срочно разжигаться боевой секирой, большим стальным щитом и только после этого выходить в открытую против двух, максимум трех противников. Почти ботматч получается, только без перестрелок, а с настоящим мужским рубилом на топорах. Кровища хлещет, викинги режут, красота...

Основная проблема «Руны» — быстро заканчивается. Вроде бы только разыгрался, а уже на экране вертят финальный мувик. Похоже, разработчики, делая игру, рассчитывали, что в нее будут играть одни лишь ламеры, а про нормально орудующих мышью игроков они позабыли. В результате игра проходит за два вечера от начала и до конца. Обидно!

Из всего вышесказанного можно сделать неверный вывод, что Rune



Дорога в ад. Все ниже и ниже. Уже видны на «горизонте» огромные врата, за которыми Рагнар ждут слуги Темного Бога. Но он уже готов встретить опасность.



Вражье племя



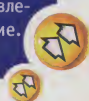
● **Маленькие крабы.** Милейшие твари, требуют к себе внимания только когда собираются большой кучей. Но даже десяток крабиков можно разместить в стороны единственным ударом топора-единички. Умирают с одного удара. Наилучшее оружие против данного вида членистоногих — палица, мечом же отбиваться от них предельно неудобно: приходится смотреть постоянно под ноги, а не в сторону движения.

● **Большие крабы.** Это «товарищи» посерьезней. Большими группами попадают предельно редко, но один краб может доставить массу неприятностей. Будучи обладателем массивных клешней и прочного панциря, краб — значительно более устойчивый противник, чем многие другие враги, на более «дальних» уровнях. Зато рак неповоротлив, чем можно активно пользоваться. Против данного противника уже совсем необязательно использовать палицу, она даже будет мешать. Проще орудовать легким мечом, наносящим максимальное число ударов за единицу времени. Таким образом можно успевать наносить крабу более трех ударов в паузах между его атаками. Для того чтобы убить краба, нужно либо обладать очень мощным оружием, либо предварительно перевернуть зверя на спину, после чего можно неспешно обрубить все конечности и прикончить рака ударом между глаз.

● **Гоблины.** Мелкие твари с топорами. Передвигаются смешно подпрыгивая. Могут представлять серьезную опасность, если нападают большими группами. Но случается это крайне редко. Отличаются трусливостью: после первых двух-трех ударов по низкому черепу пускаются в бегство. Наилучшая тактика борьбы — удар в прыжке с разбегу. Гоблина отбрасывает на несколько метров, после чего его можно неспешно добить рубящими ударами.

● **Скелеты.** Первые по-настоящему серьезные противники в игре. Обладают неприятным свойством оживать после умерщвления. Рубишь его, рубишь, а он встает и встает. Так может продолжаться до бесконечности. Существует два способа, сводящие скелетов в могилу навечно. Нужно либо декапитировать супостата, что достигается точным прыжком с одновременным ударом наотмашь, либо поджечь его, что возможно лишь при наличии факела. Поскольку факелы встречаются в игре далеко не везде, то основным способом умерщвления остается обезглавливание.

При должной сноровке можно



Вражье племя



собрать за спиной (отступая) до 10 скелетов,

а потом избавиться от них тремя-четырьмя мощными ударами. Известны игроки, сносившие до пяти голов одновременно. Второе неприятное свойство скелетов, помимо воскрешения, — они умеют «дышать» кислотой, прямо как драконы. Вот только если скелет уже начал «изрыгать» зеленый дым, то двигаться он уже не может. Спокойно отойдите в сторону и рубаните по шее так, чтобы башка к потолку отлетела.

● **«Полярные мишки».** Название, разумеется, шуточное. Относится оно к здоровенным белым тварям, в незначительных количествах встречающимся в игре. «Мишки» довольно шустрые, и простой стрейф от их атак не спасает. Приходится идти на уловки. Так, например, тварь ни в какую не желает забираться даже на небольшие возвышения. Можно спокойно взобраться на любой ящик и молотить «мишку» оттуда. Также следует помнить, что в момент первой атаки «медведь» напрыгивает на героя. Можно резко податься вперед и оказаться за спиной животного. После чего быстро развернуться и успеть нанести пару мощных ударов еще до того, как тварь сообразит, что произошло. На некоторых уровнях встречаются «замороженные мишки». В отличие от каменных монстров, эти не оживают, если их не атаковать.

● **Гномы.** Бывают самые разные. От простых, практически беспомощных рабочих до тяжеловооруженных воинов, которые разве что скирдом не ходят. Рабочие декапитируются одним-единственным ударом, тяжеловооруженные воины (особенно те, что с щитами) требуют к себе значительно более пристального внимания. Имеют неприятное свойство выпрыгивать из «люков» в потолке целыми «пачками». Причем делают это в местах, где отступать практически некуда. Приходится стоять не на жизнь, а на смерть. Отступая под напором гномьих молотов, следует двигаться лагом (то есть немного стрейфясь). Иначе стремительными прыжками они будут вас постоянно доставать. Убивать же гномов нужно заходя к ним с левой (их левой) руки. В ней они держат оружие и не могут защититься щитом. Что интересно, удар в прыжке малозффективен против горного народа: практически всегда они успевают защищаться щитами. Бить нужно подойдя вплотную. Вообще, попав в засаду и оказавшись лицом к лицу с более чем пятью гномами, лучше врубить руну

это сплошной action. Неверный потому, что всяческих пазлов в игре тоже хватает. Рычаги дергать приходится постоянно, кнопки жать. Вот только это никоим образом не напугает. Можете быть уверены, что, играя, вы задумаетесь над тем, куда же идти дальше, максимум раз пять-шесть. Что для классического TPS сущие пустяки. Все остальное время будет занимать кровавое месилово.

Основное оружие в игре — холодное. Топоры, мечи, секиры, а на гномьих уровнях еще и молоты. Некоторое оружие можно держать одной рукой. В таких случаях во вторую рекомендуется брать щит. С двуручным оружием приходится орудовать, позабыв про средства обороны, полагаясь только на свою ловкость. Что интересно: если вы решили пользоваться двуручным топором (мечом или молотом), то щит придется выбросить. Его попросту некуда будет приткнуть. Это одна из отличительных черт «Руны». Рагнар все «барахло» таскает на себе и удивлять играющего, вытаскивая длинный меч из штанов, не собирается. Если вещь нельзя повесить на пояс или заткнуть за спину, ее выбрасывают.

Есть в игре такая вещь, как руны. Маленькие такие заклятия. Съедаешь такое и можешь расходовать полученную энергию на нанесение более мощных ударов. Вот только мелочно это все, значительно проще довести себя до состояния берсеркера и в ярости разнести полуровня. А руны в игре почти что



не нужны, для чего сделаны — непонятно.

Жизненную силу Рагнар пополняет за счет одного из видов рун, но этот метод не основной. Основной источник энергии — ящерицы, которые встречаются во всех областях игрового мира. Хотя на севере, хоть в аду. Определенно уникаль-

Полчища крабов. Те, что поменьше, просто путаются под ногами: для их уничтожения достаточно одного верного удара. Те, что покрупнее, доставляют куда больше хлопот. Их сначала нужно перевернуть, затем «обстричь» им ноги/клешни и только после этого нанести решающий удар.



Тут уж кто первый добежит до заветной бетонной стенки, тот и победил. Рассматривать врага через прорезь прицела — одно удовольствие, а вот если ты сам при этом лежишь за приличным укрытием — так и вообще красота. Ребята, поднажми! Уже немного осталось. Танкисты, осколочными по пулеметному гнезду, пли!





ный в плане приспособляемости к переменчивым условиям внешней среды вид. Ящерицам наш викинг попросту откусывает голову, остальное выбрасывает. Еще можно отведать пива в местных забегалов-

ках. Как Рагнар хлещет хмельной напиток, а потом шарашит кружку об пол, надо видеть. Кстати, столы и стулья также можно разбить мощным ударом ноги.

Можно долго перечислять достоинства игры, но суть от этого нисколько не поменяется — играть интересно. Поэтому разговоры о геймплее прекращаем и переходим к краткому обсуждению дизайна и графики. Скажу лишь одно: дизайн уровней — лучший из виденных мной в играх подобного жанра. Маленькие шедевры. Unreal отдыхает. Города это вообще уникальной редкости красота. Смотреть рекомендую исключительно в разрешении 800х600 или выше. Текстуры — на максимум. Среднее и максимальное качество текстур отличаются разительным образом. Разработчики, приложив усердие, добились удивительного эффекта: при меньшем количестве полигонов в модели персонажей они не смотрятся сколько-нибудь угловато, как это было в UT. Парадокс.

Звук в игре именно такой, какой и должен быть. Было бы удивительно, если бы разработчики, потратившие столько сил и денег на создание графики-унд-геймплея, не позаботились бы о звуковом ряде. Однако музыки в игре не много, и звучит она лишь в отдельные, наиболее важные игровые моменты.

Ну и несколько лестных слов стоит сказать о multiplayer-режиме игры. То, что он есть, было известно довольно давно, а вот качество получившегося сетевого рубилова на данном этапе оценить довольно сложно. Будут



Битва не на жизнь, а на смерть. Вот только смерть ждет этого славного белого мишку: у Рагнара в руках топор Сигурда.

Вражье племя



и в пять-шесть ударов довести встречу до логичного завершения. В противном случае результат может быть самым плачевным.

● **Викинги, Темные викинги.** Опасные противники. Вступая в схватку с ними, необходимо запастись самым мощным вооружением. К тому же «лобовые» атаки не приведут к успеху в стычках, в которых против вас выступает более двух-трех человек (тут бы с одним справиться). Будьте готовы, что против вас выступают противники ничуть не хуже вас вооруженные, а зачастую и двигающиеся быстрее. На высшем уровне сложности викинги пытаются заходить в тыл и совершать другие сложные маневры. Так что, ведя бой с одним противником, постоянно держите в поле зрения второго. Зачастую лучше «запереться» в углу, чтобы спина была прикрыта камнем, и отбиваться короткими ударами, постоянно держа наготове щит. Кстати, пользоваться двуручным оружием в битве с викингами настоятельно не рекомендуется — это чревато потерей большого количества жизненной энергии. Щит как обязательный атрибут и легкий быстрый меч для атаки.

ли играть в ЭТО многие? Наверяд ли. Multi здесь на любителя. Приятно, конечно, что никто не стреляет и злобно не кемперит, но и необходимость постоянного лобового контакта с противником несколько смущает. Оружие, правда, можно кидать (в single это тоже предусмотрено и местами даже необходимо), вот только толку от этого маловато. В пылу боя просто нет времени думать о том, чтобы в противника метнуть, надо подбегать и рубить. Причем в сетевом режиме руны работают вовсе — это уже не одиночные баталии. На некоторых уровнях можно «держат точки», где эти самые руны respawнятся, и скинуть с них игрока не так-то просто. Но есть уровни совсем без рун, тут происходит простая сеча. Минимум тактики — максимум спинномозгового рефлекса. Кому-то обязательно понравится, как, например, мне.

Собственно, все. «Руна» обречена на успех. Вернее, она уже его получила. Никто не спорит, игра проходная, но теперь уж никто не сможет закрывать глаза на то, как ПРАВИЛЬНО делаются TPS'ы. Если повезет, то разработчики быстренько склепают аддон, если нет, то совсем другая команда разработчиков уже делает хитрую модификацию игры — «гладиаторскую арену». Остается только ждать, а тем, кто еще не прошел игру, срочно нестись в магазины за покупкой. **МГ**

Приключения склеротика на островах Проклятые земли

Итак, доблестная контора «Нивал» наконец-то решила порадовать нас продолжением серии игр «Ялподы», которое носит имя «Проклятые земли». Надо сказать, «Земли» многие ждали с нетерпением и, я так думаю, не были разочарованы, приобретя этот долгожданный продукт. Но об этом, видимо, вы уже догадались, ибо в рубрике «Меганит» мы плохого не держим.

Действие этих игр происходит в довольно странном мире. Странность эта заключается в том, что за несколько столетий до событий, происходящих в «Проклятых землях», вся суша планеты была раздроблена на ку-

чу островов. Более того, эти самые острова тоже всеми силами пытаются распасться, так что единственное, что удерживает их от полного исчезновения, это наличие на каждом Великого Мага. Сей героический парень при помощи своих магических навыков сохраняет

свой остров. Причем, почему-то традиционные способы сообщения между островами отсутствуют совершенно. Традиционные — в смысле судоходство. Хотя, возможно, такая ситуация объясняется неимоверным развитием магии, благодаря которой людям стала

доступна телепортация. Видимо, гораздо дешевле обратиться за помощью к какому-либо колдуну — «Забрось меня,

Федор Муляев
aka RashPil

Паспорт

Проклятые земли

Жанр: RPG
Разработчик: Nival Interactive
Издатель: 1C



www.evil-islands.com

Системные требования:

OS: Win95/98
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 8X
VIDEO: 3D-ускоритель,
8 Мбайт video



Магия стихий

Огненная стрела	— обыкновенная стрела из огня.
Огненный шар	— эдакая бомба. Разрывается, повреждая все вокруг.
Огненная стена	— горит какое-то время, сжигая всех, попавших в зону ее действия.
Защита от огня	— уберегает персонажа от всего вышеперечисленного.
Молния	— молния и есть. Появляется с руки мага и летит в направлении репы врага. Привет от тесла-труперов из RA2.
Небесная молния	— ударяет соответственно с неба, поражая электрошоком находящихся вблизи от места удара.
Преграда из молний	— высоковольтный заборчик, прикасаться к которому крайне не рекомендуется.
Защита от молний	— друг электрика. Создает эффект резиновых сапог.
Сгусток кислоты	— привет от юных химиков. Немного прижигает врага.
Фонтан кислоты	— пробоина в цистерне. Мощный поток разбрызгивается, попадая на стоящих вблизи от эпицентра.
Кислотный туман	— авария на химзаводе. Здоровенное облако, внутри которого лучше не оказываться.
Защита от кислоты	— практически персональный костюм химзащиты.

пожалуйста на соседний островок!», чем тратить время да и деньги на строительство корабля, который еще может в силу каких-нибудь природных катаклизмов не доплыть до места назначения, сгинуть навсегда в пучине морской. Впрочем, маги тоже не за здорово живешь вкалывают...

На некоторых Аллодах (а именно так называются эти острова) перемещение между которыми производится особенно часто, были построены стационарные порталы, чтобы не напрягать каждый раз ведунов. Как правило, порталы стоят там, где добываются какие-либо ценные материалы. Кое-где



Руины, в которых, собственно, и приходит в себя склеротик Зак. Кстати, на этом острове довольно много развалин, предположительно оставшихся от проживавших тут до раскола мира людей.



Великие Маги ушли в подполье, так что их вроде бы и нет, хотя на самом деле они есть, ибо как-то же остров существует... Также на территории Аллодов были замечены два государства, одно из которых называется Кания, а другое носит имя Бессмертная Империя Хадаган. Как водится, в мире эти две державы сосуществовать не могут, поэтому между ними всегда наблюдаются какие-либо трения.

Первая игра из этой серии появилась уже более двух лет назад. Называлась она «Печать тайны». Речь в ней шла об освобождении острова Умойр от случайно вызванного туда демона из другого мира. Надо сказать, это был первый отечественный продукт, в который мне понравилось играть. Тогда наши разработчики еще не так часто баловали геймеров своими шедеврами, а тут вдруг появляется качественная игра, причем



достаточно конкурентоспособная даже на мировом уровне. Многие провели не один час, блуждая по землям Умойра, а пройдя, начали интересоваться — а будет ли продолжение?

И продолжение было! В 1999 году фирма «Нивал» наконец-то выпустила «Аллоды 2: Повелитель душ». Эта игрушка лично мне понравилась гораздо больше первой, хотя с виду она не очень изменилась. На этот раз игроку пришлось путешествовать между несколькими островами, после того как Великий Маг Умойра, которого звали Скракан, послал его расследовать происходящее на соседнем Аллоде-Язесе.

Но на диске с «Повелителем» был один очень интересный демо-ролик, который рассказывал о готовящемся продолжении, игре «Аллоды III: Возрождение». Надо сказать, что показанное там очень сильно отличалось от первой и второй частей, ибо было полностью трехмерным. Вот с тех самых пор я и ждал этого «Возрождения»...

Насколько мне известно, игра с этим названием так и не появилась, одна-

Какой-то подозрительный каменный то ли дракон, то ли заяц. Заныкался в кустах среди руин, так что даже не поймешь кто таков и откуда будет.

ко в «Проклятых землях» можно с легкостью узнать элементы того ролика, просто еще более улучшенные.

Итак, вот они — «Проклятые земли». Начинается игра не очень уж оригинально: некий мужик просыпается на берегу, посреди каких-то руин. Дядька оглядывается во круг и задает себе вопрос: «Где я?!» Первое же существо, которое он видит перед собой, напоминает помесь стрекозы и морского конька, причем последнее сразу же исчезает

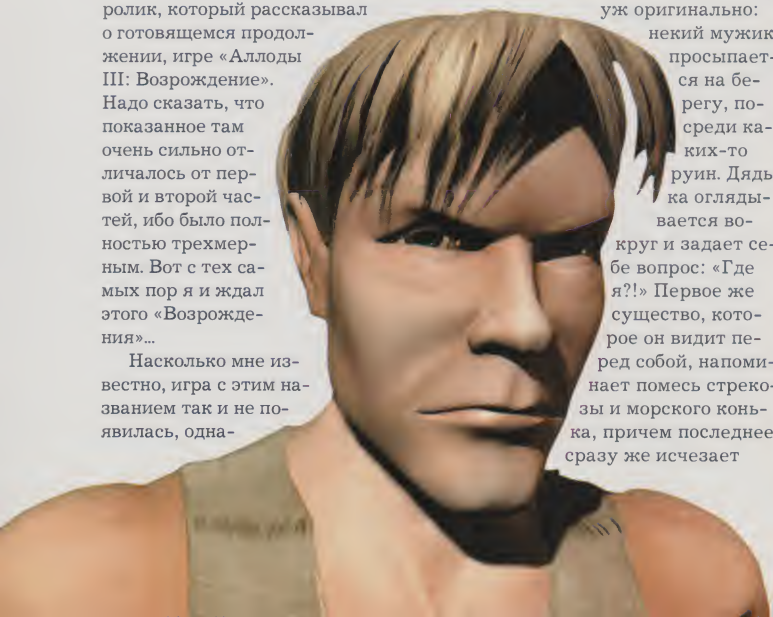


м...
упись? А теперь тихо! Староста говорить будет.
убай:
ры великий день для нашего посёлка! Все мы по

Вот он, этот страшный человек по имени Зак, находящийся в своей любимой позе — в задумчивости почесывает подбородок.

Магия астрала

Лечение	— как и следует из названия, лечит.
Парализация	— противник, постигнутый этим заклинанием, на короткое время становится недееспособным.
Защита от магии	— ослабляет воздействие магии стихий.
Телепортация	— переносит персонажа из одного места в другое при условии, что место доставки видно.
Увеличение силы	— на некоторое время увеличивает способность героя наносить повреждения и его здоровье.
Ослабление	— соответственно полная противоположность предыдущего заклятия.
Регенерация	— тот, на кого наложено это заклинание, восстанавливается после повреждений значительно быстрее.
Слабоумие	— действует на вражеских колдунов, на какое-то время отбивая у них желание заниматься магией.
Ускорение	— позволяет персонажу быстрее бить врага и творить магию.
Замедление	— противник начинает явно притормаживать...



Руны действия

Дальнее действие — удваивает расстояние действия заклятия.
Сверхдальнее действие — утраивает его.
Дополнительная цель — добавляет еще одну жертву для чар.
Дополнительные цели — соответственно две жертвы.
Максимальная область действия — увеличивает площадь эффекта.
Усиление — заклинание становится мощнее в два раза.
Максимальное усиление — мощнее в три раза.
Долговременное действие — эффект длится в два раза дольше.
Сверхдолгое действие — в три раза дольше.
Малый расход запаса сил — уменьшает запас сил, затрачиваемый на эти чары.
Минимальный расход запаса сил — еще больше уменьшает его.

куда-то. Процесс исчезновения сопровождается вспышками разноцветного света. Тут бы ему и сказать: «Ну здравствуй, белая горячка!». Однако выясняется, что сказать так он не сможет — просто потому, что даже если бы это заболевание и было ему известно, вспомнить его сейчас он все равно не в состоянии. Как впрочем и что-либо другое. Парень не помнит абсолютно ничего, хотя человеческую речь воспроизвести вполне в состоянии, да и лечиться магией умеет. При себе у героя лишь бронзовый

ножик да лохмотья, которые надеты на него в момент пробуждения. Обследование ближайших развалин приводит его к кучке каких-то невзрачных людишек, которые, завидев незнакомца, начинают вопить «Избранник! Избранник!», после чего с неимоверной скоростью уносятся в направлении ближайшего волка.

Таково начало сюжета этой игры — первым делом персонажу предстоит найти человеческое поселение, так как он наивно надеется, что там ему скажут кто он такой. Дальше раскрывать сюжет не буду, тогда вам играть будет неинтересно, про-

ся информация о персонаже, ясны русскими буквами написано — «Зак»! Впрочем, возможно, это просто набор звуков, которыми он решил именовать себя. На момент начала игры Зак имеет определенный набор параметров, однако, так как при наборе опыта характеристики персонажа увеличиваются, можно сделать перекос либо в магическую, либо в боевую сторону. Таким образом, персонаж может постепенно стать колдуном или воином, а может и сохранить баланс между умениями.

В принципе, хоть классов как таковых и нет, смысл остался тот



А это старейшина деревни, ближайшей к руинам, в которых очнулся наш великий герой. Зовут его Эрфар-Краснобай, причем своей многословностью он явно оправдывает такое наименование.

сто намекну, что тут замешан один маг. Разумеется, грош цена этому моему намеку — сразу ясно, что без колдовства тут не обошлось...

Нового в «Землях» очень много. Во-первых, напрочь отсутствует генерация персонажа. Очнувшийся на берегу дядька всегда одинаков, нельзя даже имя поменять. Кстати, это сам он говорит, что не помнит своего имени, мы-то его знаем: в окошке, где высвечивает-

же, пройти игру можно независимо от того, как развивается Зак, просто методы борьбы будут разными. Один мой знакомый, к примеру, раскачивал лишь боевые навыки своего героя, а потом одел его в достойные доспехи и взял в компаньоны персонажа, способного лечить. В итоге Зак стал тем, что, как правило, в ролевых играх называют танком. Он идет напролом, выдавая противникам по репам куском железа, зажатым в руке, при этом идущий сзади постоянно подлечивает передовика. А я вот страсть как люблю поколдовать, поэтому сам раскачиваю в основном магию.

Кстати, о стратегии танка. Этот маневр тут не всегда проходит благодаря усилиям искусственного интеллекта. AI в «Проклятых



землях» работает на славу, это действительно интеллект! Конечно, всякие волки или кабаны набрасываются на впередиидущего персонажа с целью перегрызть тому глотку, но им это простительно, они же твари безмозглые. Серьезный противник так себя не ведет, к примеру шаман сначала попытается уложить целителя, чтобы потом спокойно расправиться с воином, лишенным магической поддержки. Разные гоблины и прочие твари, считающие себя разумными, не стоят на

сятком таких же тварей. Герои так дополняют друг друга, что правильно подобранная пара в силах совершить великие дела! Недаром же кем-то когда-то было сказано: «Мы с Тамарой ходим парой — маг и файтер мы с Тамарой».

Файтинга в игре изрядно поубавилось, что не может не радовать истинных поклонников ролевых игр. На начальном этапе вообще крайне не рекомендуется слишком часто вступать в вооруженные конфликты с местным населением. Хиленького бедолагу Зака могут сожрать даже лягушки, надо сказать, мерзкие твари, которые плюются издалека



одном месте, ожидая подхода персонажа, как это было в «Аллодах». Теперь они вполне могут ломануться всей толпой на призыв о помощи в случае нападения на одного из них. Однако нарываться на них все же необязательно — можно обойти противника, прячась за различными укрытиями, так как теперь у всех монстров есть свое поле зрения. Спinoй большинство тварей видеть не умеют, что позволяет подкрасться к ним и аккуратно садануть чем-нибудь тяжелым. Backstab издревле наносит в несколько раз больше повреждений, чем честный удар спeреди! Более того, так как есть возможность бить не в произвольное место на теле противника, а указывая куда конкретно вы планируете нанести удар, этим самым backstab'ом можно прицельно засветить в репу противника — порешив его одним ударом.

Вообще система сражений восхищает своей сбалансированностью. Больше всего она напоминает некоторые игры on-line, где шансы завалить монстра возрастают при увеличении числа нападающих. Казалось бы, такой ход событий очевиден — толпой-то оно всегда проще, но я имею в виду не совсем это. Просто если один персонаж еле справляется с одним чудовищем какого-нибудь типа, то это не значит, что двое не справятся с де-

Руны цели и предметов

Выбрать друзей — ограничивает действие лишь друзьями.

Выбрать врагов — соответственно ограничивает действие лишь врагами.

Выбрать людей (гоблинов, орков, ящеров) — эффект заклинания распространяется только на представителей соответствующей расы.

Разовое действие — позволяет вложить заклятие в предмет так, что оно вызывается при ударе предметом или по предмету.

Постоянное действие — позволяет вложить заклятие в предмет и заставляет его работать, пока не израсходуется вся энергия.

Восстановление энергии предмета — увеличивает прирост энергии в предмете.

Быстрое восстановление энергии предмета — еще больше увеличивает его.



Вот и сама убогонькая деревенька, окруженная людоедами и гоблинами. Именно отсюда родом те самые жалкие людешки, что обзывали Зака избранником.





какой-то гадостью. Я уже не говорю о кабанах или волках, которым порвать неопытного приключенца — раз плюнуть. Первое время придется тихо шастать между кустами и деревьями, не шуметь и не мозолить глаза предполагаемому противнику. Вот возмужаем, окрепнем, возьмем в руки дрын потяжелее и по репе всем, по репе, чтобы лишь шкурки из гадов выпадали!

Кстати, выпадает что-нибудь из каждого убитого чудища, будь оно разумно или нет. Из тех, кто поумнее, как правило, вещи всякие, а безмозглые делятся чем могут — шкурками, лапками, рогами... Большая часть этих даров природы

идет, разумеется, на продажу, но некоторым вещичкам находит и иное применение. В связи с этим надо рассказать о системе инвентаря.

Практически любая вещь состоит из двух основных частей — чертежа

и материалов. Смысл в том, что любой предмет можно изменить, (например, материал, из которого он состоит). К примеру, вывалилась из какого-нибудь гоблина кожаная курточка. Так себе курточка, кожа тонкая, ерунда в общем. Но у вас же есть в запасниках нарезанные из ранее встреченных кабанов куски толстой кожи! Так в чем же проблема? Зайдя в мага-



сложности предмета, а запас сил для вызова заклятья — его энергии. В этом же конструкторе можно и разобрать предмет на запчасти.

Примерно так же конструируются и сами заклинания, правда, для них не нужно никаких материалов. Всего в игре три магических науки: магия стихий, магия чувств и магия астрала. Плюс к этому существует ряд рун, которые несколько изменяют действие того или иного заклятья.

Магия стихий в основном носит наступательный характер. Это различные молнии и огненные шары. Впрочем, тут же есть и чары, защищающие от всех этих стихий. Магия чувств — это заклинания, призванные действовать на человеческие органы восприятия, а именно на зрение и слух. Очень полез-



зин, можно воспользоваться конструктором предметов, чтобы изменить одну кожу на другую. Правда, за это с вас возьмут определенную мзду — ну что поделаешь, не умеет Зак сам работать со шку-

рами... Или умеет, но не помнит в данный момент... Там же на предмет можно наложить и какое-нибудь подходящее заклинание, если, конечно, оно влезет в получившуюся вещь (влезет — в смысле будет соответствовать ее параметрам, ибо каждый кусок хабара имеет две характеристики — энергию и сложность). Сложность заклинания не должна превышать

ная наука для каждого партизана, так как позволяет становиться незаметнее, бесшумнее и наблюдательнее. Магия же астрала объединяет все остальные заклятья, не вошедшие в два предыдущих раздела, начиная от телепортации и заканчивая слабоумием.

Руны же сами по себе заклинаниями не являются — это некие части, которые можно включать в состав более сложных чар. Они делятся на три группы, по цели своего воздействия. Группа рун действия улучшает показания самого заклятья, такие, как сила или дальность. Руны цели позволяют указать на кого, собственно, должен распространяться эффект. Ну а руны предметов служат для указания условий вызова заклинания или увеличения роста внутренней энергии вещи. Из всего вышепере-

численного и собираются в финале чары. Происходит это в конструкторе заклинаний, который вызывается в магазинах типа «Все для чудотворца». За основу берется какое-либо заклятие, после чего к нему добавляются руны, которые сами по себе являются предметами физическими. При добавлении каждой из них увеличивается, во-первых, сложность, а во-вторых, запас сил в финальном заклинании. Персонаж не сможет использовать те из них, сложность которых пока недоступна его пониманию в связи с недостаточной подготовленностью в соответствующей

разные вещи и персонажи на этот раз заныканы в других местах.

Графика в игре весьма приятна на вид. Хотя, несмотря на то, что выглядит все замечательно, игра не притягивает к себе глаз зрителя. Просто есть игры, на которые приятно смотреть, в связи с чем за спиной у играющего начинают толпиться разные личности, смотрят в монитор, радуются чему-то, в общем действуют на нервы. А тут вроде бы все выглядит хорошо, камера вращается в разные стороны, приближаясь и удаляясь, но взгляд проходящего мимо человека не задерживается. Но зато уж когда

этот проходящий человек попробует поиграть — оторвать от экрана его будет невозможно, ибо из-за клавиатуры, судя по всему, становятся видны новые горизонты, да так, что сам он начинает удивляться: как это я такой красоты не заметил?! Игра работает со всеми 3D-ускорителями, поддерживаемыми DirectX 7.0, за исключением карточек Voodoo I и Voodoo II, хотя к моменту выхода этой статьи

уже должен существовать патч, исправляющий это упущение.

Итак, игра получилась просто замечательная. Если бы чуть поменьше привередничала по поводу железа, было бы, конечно, лучше, но что поделаешь — любишь графику смотреть, люби и апгрейдиться. Так что спасибо, господа разработчики, за качественный и интересный продукт. **МГ**



шей науке. Кстати, если колдовство будет вложено в предмет, обязательно должна присутствовать руна, определяющая разовым будет воздействие или постоянным. Все в том же конструкторе можно и разобрать заклятие на составляющие.

Есть в «Проклятых землях» и режим сетевой игры. Она возможна лишь по локальной сети, а максимальное число игроков — шесть. Все они действуют партией, в которой, разумеется, есть лидер — человек, запустивший «Земли» в режиме сервера. Лидер получает задания на всю группу, и лишь он имеет возможность выйти из города — все члены его партии автоматически следуют за ним. В этом режиме сначала необходимо сгенерировать персонажа, ибо не могут же все ходить одинаковыми скелетными Заками. Мультиплеер происходит на все тех же картах, что и основная игра, однако



не это та, которую я разыскиваю!



Гайбраш Трипвуд нырнул в третье измерение

Мария Палагуна

Паспорт

Escape from Monkey Island

Жанр: квест
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts

www.lucasarts.com

Системные требования:

ОС: Win 98
Процессор: Pentium 200 МГц
ОЗУ: 32 Мбайт
CD-ROM: 8X
Видео: 8Мбайт,
3D-ускоритель



Хоть тебе PCI,
хоть AGP, опять же
хоть Direct3D, хоть
OpenGL — все
едино. Трехмер-
ность гарантиру-
ется.

Monkey Island вот уже десяток лет является визитной карточкой приключений от Lucas Arts, а главный герой Гайбраш Трипвуд, как родной, поселился в сердцах миллионов. Да, не одно поколение геймеров выросло на этих замечательных квестах. В чем же секрет «Острова обезьян» секрет его непроходящей популярности? Все гениальное просто. Еще в бытность двумерных спрайтов и текстового интерфейса был задан надежный стандарт успеха — душевность. Теперь наступила новая глава комического квеста — трехмерная. Возможно ли перенести такое эфемерное понятие, как душевность, в третье измерение?

Каждому из нас не мечталось ли в детстве о таинственных морских странствиях, говорящем попугае или, на худой конец, о стаканчике убойного пиратского грога? Все эти мечты по-матерински заботливая Lucas Arts воплотила в своей знаменитой серии о жизни аборигенов Карибского бассейна — Monkey Island. Когда-то для того, чтобы стать настоящим пиратом и вкусить все прелести тамошней жизни, достаточно было найти сокровище, ограбить дом и победить в словесной дуэли десяток ужасных пиратов, не отрываясь при этом от экрана собственного монитора. Вот и сейчас, замесив в пропорции 99 к 1 подогретый ром и воду, предлагается помянуть добрым словом старину Вернона, капитана Британского Королевского флота, изоб-

ретателя знаменитого моряцкого напитка. А заодно оглядеть затуманенным взором, чего там понаделала Lucas Arts на этот раз.

«Грот-галс садить! Кливер тра-вить! Рангоут рубить!» — разносилось ветром по всей палубе. Матросы перебежали от юта к баку, сбивая друг друга с ног. «Артиллерия обоих бортов, пли!» Когда дым последнего залпа рассеялся, перед взором одноглазого капитана открылась сладостная картина — некогда величественная бригантина со скрипом завалилась набок, ее сломанный бушприт веслом рассекал воду. Капитан довольно хмыкнул и поднял голову вверх. Матросы, в наизидание развешанные на реях после

последней попойки, с облегчением улыбнулись в ответ — вместо неминуемой казни через повешение, расстрел и, наконец, торжественное потопление под килем им предстояло идти на abordаж. Пиратский шлюп грациозно повернулся против ветра и широкими галсами стал



приближаться к бригантине. Вскоре в ход пошли крючья, канаты, abordажные сабли. Пираты с гиканьем прыгивали на палубу, рубили наотмашь ванты, пушечные тросы, шпангоуты — все, что попадалось под руку. Из шпигатов обильным потоком стекала кровь. Когда все было кончено — пленные свалены в одном углу палубы, награбленное — в другом, а призовая команда заканчивала подводить пластырь под последнюю пробоину, раздался взрыв. От неожиданности стаканы с грогом повывлетали у пиратов из рук — их свежеевкрашенный быстроходный шлюп опе-

Вспоминая былые



Говорят, в одну воду нельзя войти дважды. На самом деле, все зависит от ее консистенции. Если речь идет о соленых брызгах Карибского моря, то здесь мудрость древних терпит фиаско — Lucas Arts в четвертый раз успешно запускает по волнам одну и ту же посудину с бессменным Гайбрашем Трипвудом на борту. Но теперь, танцуя зажигательную моряцкую джигу, могущественный пират Гайбраш забрасывает абордажный крюк в третье измерение.

Но очень хотелось бы, чтобы за трехмерными нововведениями не забывались основы, на которых образовался и дал жизнь последующим поколениям этот народный квест. А был тогда полноватый и улыбчивый Рон Гилберт, которого с тех пор, собственно, и считают родоначальником графического приключения. Он изобрел новый движок жанра, который первый раз применили в незатейливой игрушке Maniac Mansion. Назывался он тоже просто и незатейливо — SCUMM (созвучно английскому SCUM, что означает «шелуха» или «пена»), а расшифровывался как Script Creation Utility for Maniac Mansion, то есть «Утилита по созданию сценариев для Дома маньяков». Гилберту мы и обязаны появлением на свет Monkey Island в его первоначальном виде, то есть на движке SCUMM. В честь него, кстати, назван знаменитый Scumm-бар с острова Melee — одно из самых значных мест во всем обезьяньем архипелаге. Еще одно нововведение Гилберта — вставка в обычное течение действия квеста cut-scenes, не зависящих от поведения игрока. Первый Monkey Island вышел в 1990 году, второй — в 1991-м. После этого (в 1994 году) Рон Гилберт в покинул Lucas Arts и перекочевал в компанию Cavedog Entertainment, где и работает по сей день. Но история комических квестов от Lucas Arts на этом не закончилась. Были еще и Full Throttle и Grim Fandango от Тима Шафера (Tim Schafer), который принял участие и в создании сюжета Escape from Monkey Island. К сожалению, сейчас он тоже покинул Lucas Arts, но будем надеяться, что на его место придут другие и привычка создавать добрые и любимые народом квесты останется у Lucas Arts надолго.

ративно уходил под воду, даже здесь оправдывая свои скоростные качества. Из пороха и дыма, деловито отряхивая штаны, появился Гайбраш Трипвуд. Правда, не в белоснежном фраке и без букета, но зато полностью трехмерный. Да, редкая птица долетит до середины Днепра. И одна из них Трипвуд зовется.

Вот так заканчивается свадебное путешествие могущественного пирата Гайбраша, и начинается четвертая часть его приключений. Вернувшись домой с теперь уже законной супругой Элен Марли, он застаёт некоторые беспорядки. «Сынок, у тебя проблемы», — сообщает новоявленный правитель острова Чарльз Ле Чарльз. «Посмотрим, маманя», — отвечает Гайбраш и удаляется искать справедливости на остров прибыли и наживы Lucre. Но перед дальним путешествием необходимо сделать некоторые приготовления, и тут человека, еще не вконец позабывшего Secret of Monkey Island, начинают терзать смутные сомнения и даже явные признаки дежа-вю. Действия Гайбраша на острове Melee до мелочей совпадают с его приготовлениями к отплытию в первой части: собирается все та же команда, словесные перепалки приведены почти в неизменном виде, не говоря уже о питейном заведении, вуду-уголке и других зданиях, не претерпевших никаких изменений. Словом, жизнь остановилась. Что это дань памяти незабвенному Рону Гилберту (автору первых двух частей) или полное отсутствие воображения? (Упаси бог душу от бездумного клонирования.) Но, перебравшись на остров Lucre, понимаешь, что игровой процесс пошел и жалобы неуместны. Может, повторение вступления —



это тонкий дипломатический ход, нацеленный на адаптацию к красочной трехмерной графике? Может, авторам хотелось, чтобы ностальгическое чувство по отношению к старым приключениям незаметно смешалось с симпатией к новому — вроде то же самое, но намного красивее? Так, встретив на улице хорошенькую девушку, убежденный сединой старец подумает: «Ну вылитая Фрося, с которой я

в школе за партой сидел. Только эта покрасше будет». Красота — это безусловный плюс ЕМІ, иначе и быть не может. В отношении графики Lucas Arts всегда держала и продолжает держать марку.

Но на этом хорошее далеко не исчерпывается. Оставляйтесь с нами.

Действие игры разворачивается на четырех островах: Melee, Lucre, Jambalya и, конечно же, Monkey. Традиционное, переходящее из



Создается впечатление, что годы щадят Гайбраша и с каждой серией он все больше молодеет. Не мешало бы ему подрисовать усы.



серии в серию спасение возлюбленной в «Побеге с острова обезьян» сводится к поиску «Самого обидного оскорбления». На алтарь этих благородных поисков Гайбраш и будет класть свое драгоценное здоровье. В процессе вам встретятся привычные или, во всяком случае, похожие на привычные для Monkey Island головоломки. Вместо соревнования по плевкам в длину — соревнования по прыжкам с трамплина в воду, а в барах теперь подают грог по новому рецепту с броским названием «Моча сирены». В общем, все как в старые добрые времена, только по-другому. Акулы капитализма пробрались и на этот живописный уголок земли, где пытаются прибрать к рукам все — от баров до гроговарен. Бурно развивающийся в архипелаге туристический бизнес оставил далеко в прошлом при-

брежные костерки и неспешные пиратские беседы. Теперь на острове Jambalaya разбит целый аквапарк, а на острове обезьян можно сыграть в боулинг. В игре вы встретитесь как с новыми персонажами (о которых рассказывать не стану), так и со старыми знакомыми — Вуду леди, мастером меча и магии Карлой, пиратом Отисом, обезьянами. Хотя одного нового героя все-таки стоит упомянуть. Это миссионер, настоятель Первой церкви Ле Чака на Острове обезьян по имени Аллегро Распутин. Так что американцы тоже не лыком шиты и вплели в сюжетную линию частичку русской истории, наверняка знакомую даже малышам по этикеткам на бутылках с 40-градусной русской настойкой. Раскрыв некоторые перипетии сюжета, надеюсь не быть забитой ногами. Хотелось только показать, что здесь переплелись и окончательно спутались все прелести рисованных квестов от Lucas Arts и Sierra, начиная от Day of the Tentacle и заканчивая Larry.

Прежде чем говорить серьезно, удалось ли продолжение или нет, надо понять, что, собственно, мы от него ждали и почему. Во-первых, есть молодые игроки, которые по причине молодости застали только третью часть — Curse of Monkey Island. Для них трехмерное продолжение не покажется чем-то удиви-

К юбилею героя



Авторы решили с помпой отметить десятилетие появления Гайбраша на свет. На острове Jambalaya в честь легендарного пирата был открыт ресторан «Планета Трипвуд». К сожалению, легенды ушли настолько далеко от нашего героя, что кормить его за счет заведения напрочь отказываются. Говорят, не похож ты, мол, на знаменитого Гайбраша, ростом не вышел. Как и в любой счастливой семье, жена денег не дает, поэтому нашему герою приходится пойти на кражу ресторанного имущества — так что в игре встречаются и трагические моменты.



Вон какие пираты пошли нынче цивилизованные. Раньше все в кости играли, а теперь шахматами увлекаются.



Talk to portly pirate chess player

тельным. Принципиальных идейных отличий от третьей части в общем-то нет. Ну да, ну продолжение, ну трехмерное, делов-то! К примеру, всего год назад вышел Discworld Noir от GT Interactive и Perfect Entertainment, третья часть знаменитого Discworld в 3D — очень хороший квест в лучших традициях жанра. Правда, главного героя сменили, но в целом игра получилась веселой и интересной. К трехмерным дислокациям мы уже привыкли, поэтому несильно изменившийся внешне Гайбраш (только раздавленный еще в одно измерение), который по-прежнему спасает свою супругу Елен Марли, покажется вполне знакомым и родным. Привычный

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ teen ИГРОКОВ

СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ
«ФОРМОЗА»

ТВОЙ ПРОРЫВ
В ИНТЕРНЕТ



КОМПЬЮТЕРЫ **teen**
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

FORMOZA
www.formoza.ru

Logotип Intel Inside и Pentium — зарегистрированные торговые марки Intel Corporation

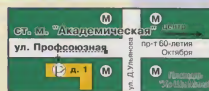
ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
тел./факс (095) 234-2164 (5 линий)



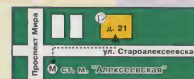
ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ

м. «Академическая»,
ул. Профсоюзная, д. 1
тел.: (095) 124-2278, 129-6028



ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ

м. «Алексеевская»,
ул. Староалексеевская, д. 21
тел.: (095) 234-2910 (5 линий),
283-2468, 283-0806



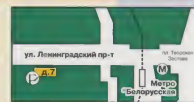
ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ

м. «Бабушкинская»,
ул. Сухонская, д. 7А
тел.: (095) 472-6401, 472-7230, 472-4464



ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ

м. «Белорусская»,
Ленинградский пр-т, д. 7
тел.: (095) 257-1036, 946-1756, 946-1771



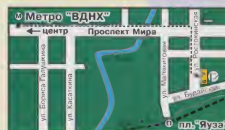
ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
тел.: (095) 330-1301, 330-1312,
330-1322, 330-2434, 330-2767



ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)

м. «ВДНХ», платф. Яуза,
ул. Ростокинская, д. 9
тел.: (095) 181-3964, 181-4554, 181-1995



ФОРМОЗА-ВВЦ

м. «ВДНХ», ВВЦ (50 м от центр. входа)
тел.: (095) 216-1512, 216-1236



ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ

м. «Войковская»,
ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел.: (095) 150-0791, 150-5536,
159-5063, 159-5061

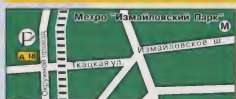


ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ

м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
тел.: (095) 210-4400 (10 линий),
210-9720 (5 линий)



ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК



м. «Измайловский парк»,
Окружной пр-д, д. 18
тел.: (095) 369-7544, 366-2448

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД



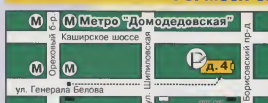
м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел.: (095) 926-2452, 728-4004

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ



м. «Ленинский проспект»,
ул. Вавилова, д. 7
тел.: (095) 135-4229, 135-4439, 135-0529

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО



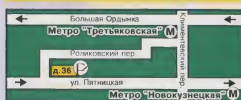
м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
тел.: (095) 390-0190, 393-4987,
393-8718

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ



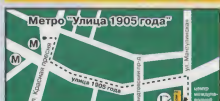
м. «Текстильщики»,
ул. Люблинская, д. 42
тел.: (095) 351-6432, 349-5622

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ



м. «Третьяковская»,
ул. Пятницкая, д. 36
тел. (095) 956-2770

ФОРМОЗА-УЛИЦА 1905 ГОДА



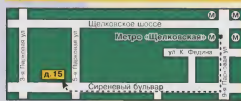
м. «Улица 1905 года»,
ул. Мантулинская, д. 2,
тел.: (095) 205-3524, 205-3666

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА



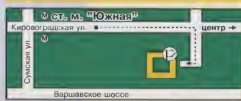
м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
тел.: (095) 952-3247, 958-2535, 954-2567

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ



м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
тел.: (095) 164-9692, 164-9651

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ



м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9А
тел.: (095) 311-3181, 311-3256, 311-1217

Ближайший к Вам магазин находится:

www.tormoza.ru



КОМПЬЮТЕРЫ **teen**
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F670H Intel® Pentium® III processor 700MHz
F680H Intel® Pentium® III processor 800MHz



Логотип Intel Inside и Pentium — зарегистрированные торговые марки Intel Corporation

Кадры решают все



LucasArts сейчас переживает в отношении кадров не лучшие времена, поэтому не стоит строго судить их творение. Вслед за Тимом Шафером компанию покинул Ларри Ахен (Larry Ahern), один из художников, работавших над квестом Curse of Monkey Island. И они далеко не первые из легендарных сотрудников, которых Lucas Arts потеряла за последние годы. Вот в таких тяжелых условиях приходится работать создателям лучших комических квестов в мире.

голос Доминика Армато (Dominic Armato) сглаживает образовавшиеся полигональные шероховатости и углы, а страшного и ужасного Ле Чака по-прежнему озвучивает Эрл Боен (Earl Boen). Так что все на своих местах в деле процветания MI. Музыка, в четвертый раз заказанная Майклу Лэнду (Michael Land), опять же радует. Что же касается тех, которые в свое время играли и переигрывали бессмертные творения Рона Гилберта Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: Le Chuk's Revenge, то для вас есть шанс не только понастальгировать по безвременно ушедшей молодости, но и с оптимизмом взглянуть в будущее. Escape from Monkey Island предоставляет такую возможность. Но обо всем по порядку.

Кто же эти скромные герои, на чьи головы свалилась нелегкая задача создания сиквела? Писать продолжение общепризнанных шедевров — дело неблагодарное. Народ всегда требует бантик, сапожки и две петушиные гармошки, особенно если речь идет о долгожданной игрушке. Поэтому лидеры проекта Майкл Стеммл (Michel J Stemml) и Шон Кларк (Sean Clark), давным-давно завоевавшие признание публики за свой незабываемый Sam & Max hit the road (о котором тоже в пору писать в слезливой рубрике «Игры нашего детства») и Indiana Jones & the Fate of Atlantis, не стали форсировать события. Оттолкнувшись от сюжета давно забытого, по их мнению, первого Secret of Monkey Island и отработанного графического движка Grim Fandango, они смастерили то, что мы обычно называем хорошим, или добротным, квестом. Только Scumm-бар забыли переименовать в Grime-бар. Но это детали. В игре введена поддержка 3D-ускорителя, так что Гайбраш очень шустро бегает по локациям. Хотя с технической точки зрения ЕМІ безусловно делался по образу и подобию Grim Fandango, главному герою явно не

хватает той убийственной мимики, которой покорила нас Манни Калавера. Слишком уж все причесано и красиво. Огромные печальные глаза Гайбраша, нарисованные в скучных традициях аниме, совершенно не вяжутся с образом раздолбая и непоседы, каким мы привыкли его видеть. Излишняя мультяшность вполне может отвлечь от игры людей старше младшего возраста. Но, несмотря на утрату боевого духа первых серий, игра по-прежнему захватывает, и, единожды ввязавшись в спасение островов, уже не можешь бросить сие благородное дело. Хотя, надо заметить, интерфейс не всегда способствует. Правда, это сугубо личное мнение автора этих строк, привыкшего к неспешным щелчкам мыши. Понятно, что без клавиатуры далеко в 3D не убежишь. Интерфейс представляет собой гибрид того, что было в раннем Monkey Island и того, чем отличился Grim Fandango. Управление героем теперь осуществляется только с помощью клавиатуры. Приблизившись к какому-нибудь предмету, вы выбираете предлагаемые действия из появляющегося внизу экрана меню или жмете на клавиши «Взять» или «Применить». Весь свой инвентарь Гайбраш носит за пазухой, и по мере необходимости извлекает его и, вертя по кругу, выбирает нужный предмет. Те, кто привык к drag&drop, интерфейсу, мо-



тату, но, как в любом добром квесте, разработчики мягко приземлят вас в тот момент прошлого, когда вы еще не совершили роковой ошибки. И вновь, как говорится, продолжится бой.

Одна известная мудрость гласит, что все новое — хорошо забытое старое. Ее бы стоило вынести на глоток новой серии об Острове обезьян. И поверьте, сделать это без тени здорового сарказма. По поводу новинки от Lucas Arts мне бы меньше всего хотелось предаваться ставшему уже традиционным плачу Ярославны по безвременно почившим квестам. Если пролистать подборку игровых журналов за последние пару лет, станет очевидно, что пора вводить в моду оптимистический взгляд на будущее приключений. В Escape from Monkey Island играть стоит, потому что Lucas Arts не делает плохих квестов. Он порадуется. Хотя бы предоставив возможность прошвырнуться по полузабытым уголкам затерянных островов, освежить, так сказать, детские воспоминания. Не говоря уже о реально существующем геймплее, новом прочтении героев и общей симпатявости. **MB**

Похоже, Ле Чак окончательно и бесповоротно отказался быть кровным братом Гайбраша (коим он назвался во второй части) и предпочел остаться страшным и ужасным Бармалеем.

Yaaaaarl

Ученик чародея

Барсуков Николай
ака Barsick



sacrifice



Sacrifice

Жанр: RPG+RTS
Разработчик: Shiny
Издатель: Interplay

URL: <http://www.shiny.com>

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 266 МГц
RAM: 64 Мбайт
3D-ускоритель

Ну здравствуйте, маленькие любители компьютерных игр. Сегодня нас ждет необычное блюдо. Какие только неожиданные смеси, сварганенные по чудовищным рецептам, не приходилось видеть на экране монитора в последнее время! Кажется, уже нет таких жанров, которые не были бы безжалобно скрещены между собой разработчиками в погоне за вашим вниманием. Не обошла чаша сия и фирму Shiny, которая уже экспериментировала с нетрадиционными проектами.

и только твердый сердцем сможет преодолеть все трудности. Тем более что основная из них заключается в сакраментальном вопросе — кому служить? Оказавшись перед подобным выбором впервые, вы решили, что нет смысла посвящать себя полностью служению какому-то одному из богов. Куда как выгоднее выполнять их волю поочередно, тем более что каждый из владык обладает своими фокусами, которые и требуется освоить. Таким образом, герой (то есть вы) состоит на попеременной службе у пяти различных языческих бо-



Символы всех божеств, представленных в игре. После некоторых наблюдений и размышлений приходишь к выводу, что все они плавно распределены по шкале между абсолютным Злом и таким же Добром.

Н а этот раз, превзойдя самих себя, господа из такой заслуженной конторы решили совместить в одной игре и стратегию, и action, и ролевые элементы. Да еще, словно этого мало, все жанры присутствуют в таких пропорциях, что и главный-то определить сложно. Весь этот винегрет, что вполне естественно, выполнен на трехмерном движке, да таком, что глаз не оторвать... Но обо всем по порядку.

Необычности начинаются прямо с сюжета. Если излагать его сжато (а иначе и не получится, уж больно там все накручено), вам предлагается стать исполнителем воли богов. Причем не простым исполнителем забытых ритуалов, а носителем магических знаний, стремящимся эти самые знания во что бы то ни стало приумножить. Как и водится в компьютерных играх, процесс этот невероятно опасен,

Не надо заикливаться на служении какому-то одному богу, их магия хоть и велика, но несколько однобока, и поэтому для воспитания настоящего героя надо принимать все лучшее, что есть у каждого из владык. Конечно, найдутся упорные люди, но играть им будет намного сложнее, да и к чему все принципы, ведь это игра!

жеств, и если они остаются довольны сделанной работой, то вы можете рассчитывать на новые знания.

После наполненного древней мистикой интро мы попадаем в мир

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ПРОБУЖДА



ОТКРОУ ДЛЯ СЕБЯ МИР КОМИКСОВ



Mega
GAME

оптово-розничный магазин
(095) 917 2247, 917 1083



На деле зверюга не так страшна, как выглядит, хотя красоты не отнять. По-своему красивы все создания, хотя и смотрятся как плод больного воображения законченного шизофреника.

Невозможно переоценить красоту магических приемов. А когда мощь их постоянно растет, просто нереально оторваться от монитора. Долой жалкую реальность, да здравствует безумие!

Не следует начинать ритуал разрушения Алтаря до тех пор, пока не разбит неприятель, даже если вам как-то и удалось пробраться в его святая святых. Как только в районе этого здания начинается какая-то магическая суета, враги резко напрягаются и всеми силами пытаются сорвать ритуал. Так что велика вероятность потерять пожертвованное существо за просто так. Да и бесплодные попытки оградить происходящее от злых орд неприятеля тоже повлекут за собой неоправданные жертвы.



магии и злодейства. Как уже говорилось, богов всего пять. Двое из них явно принадлежат к противоборст-

вующим лагерям, это бог смерти Charnel и богиня жизни Persephone. Остальные трое сохраняют нейтралитет, хотя периодически все же

проявляют свое отношение к происходящему. Персонажи эти типичны, они пред-

ставляют три различные стихии — Землю, Воздух и Огонь. Итак, вы получили первое задание от своего первого начальника. Можете не сомневаться, что этот

Реализовывать все это придется в тщательно продуманной и удивительно сбалансированной вселенной, населенной к тому же массой удивительных сказочных созданий. Тело одного из них станет временным прибежищем вашей персоны. Выполнено это несколько иначе, чем в предыдущем творении Shiny под названием Messiah. Теперь нельзя просто убить тело, а затем, не торопясь, разделаться с его «наездником». В данный момент вы практически бессмертны, во всяком случае далеко не так смертны, как ваши подопечные. Они-то, как и положено, умирают пачками направо и налево, но даже если будет убито занимаемое Магом тело, то все, что грозит его бестелесному духу, — поиски нового средства передвижения, которые начнутся прямо от ближайшего Монолита маны.



выбор повлияет не только на ход игры, ваши показатели и способности, но и на финал, ведь сюжет, мягко говоря, нелинеен. Если быть более конкретным, то он нелинеен совершенно, настолько, насколько это возможно в самой навороченной ролевой игре. Здесь открывается целая пропасть вариантов и всего того, что мы так любим в играх.



Единственный способ разделаться с подобным вам существом, это разрушить его Алтарь — святую святых, источник всех сил.

Но пока наш Алтарь стоит, и надо решить, чем же заняться для выполнения воли богов? Силой магии поднимаем из тьмы подвла-

стные нашей руке войска. Неважно, что выглядят они как порождение ночного кошмара вперемешку с персонажами детских мультфильмов, главное — у них есть когти и зубы, а значит, предстоит битва не на жизнь, а на смерть.

Так как все присутствующее на карте существа являются порождением магии, вполне нормально и наличие источников маны, этого свое-

ниями из потустороннего мира в этот и обратно. Они транспортируют души к вашему Алтарю, который и должен их поглотить. Однако



образного ресурса, столь необходимого каждому волшебнику. Для ее добычи необходимо установить некие Монолиты, которые и концентрируют в себе крупицы Силы, подготавливая ее к дальнейшему использованию. Мана попадает в наши закрома не просто так, для своевременной транспортировки этой субстанции необходимы специальные создания, не способные к боевым действиям, так что их можно определить, как некое подобие сборщиков, столь характерных для любой стратегической игры.

Кроме маны, для полноценного существования понадобятся души. Так как отнимать их у своих воинов неэтично, да и непрактично, приходится добывать у врагов. Процесс этот весьма увлекателен. Для начала пациента необходимо умертвить. С этим проблем возникнуть не должно, все мы знаем, как это делается. А вот затем начинается нечто интересное — после совершения соответствующего обряда на зов приходят некие Sac-Doctor's, это вполне нейтральные существа, следящие за перемеще-

далеко не всегда этот процесс протекает так гладко, как хотелось бы. По дороге на Sac-Doctor's могут напасть, а души соответственно уйдут навсегда из под вашей власти. Допускать этого нельзя ни в коем случае, ведь именно они расходуются на все ваши эксперименты по производству войск. Каждый воин стоит не только потраченной на него маны, но и определенного количества душ, причем, чем мощнее должен получить-ся боец, тем большее количество их необходимо в него вложить.

Но вот армия построена и ждет ваших распоряжений. Задача проста — уничтожить все, что не принадлежит непосредственно вам. Выполняется она классическим образом, выбираем воинов, объединяем, формируем отряды. В общем все, как в обычной стратегии.

Вот только конечная цель несколько необычна.

Дело в том, что хоть и требуется разрушить вражеский Алтарь, делать это приходится не так, как вы, наверное, подумали. Просто за-долбать его какими-нибудь небесными молниями, или, к примеру, загрызть зубами верных солдат не удастся. Для уничтожения Алтаря необходимо непосредственно рядом с ним принести в жертву одного из своих бойцов, причем сделать это жестоко и бесчеловечно.

И вечный бой, покой нам только снится. Хотя уже и не снится, если так-ое, не дай Бог, приснится, и в желтый дом сыграть можно. Ведь до чего чудовищны и симпатичны одновременно все эти забавные зверушки.



Немногие из игр могут похвастаться такими безумными пейзажами, разве что Evolve, да и там все было попроще, чем в этой кунсткамере. Нет, все-таки безумные художники и дизайнеры работают в Shiny, за что им спасибо.

В ответ на столь мощный призыв являются все те же Sac-Doctor's, которые и выполняют всю работу. На это требуется какое-то время, оно напрямую зависит от силы принесенного в жертву, так что есть смысл расставаться с самыми-самыми, дабы противник не успел опомниться и прервать церемонию. После соблюдения всей процедуры Алтарь разрушается, а вы становитесь обладателем очередного умения, или что там у вас выступало в качестве бонуса за выполненное задание.

Сказать, что это увлекательная игра, все равно, что признать ее пустой и бесцветной. Она впечатляет так, что полностью теряешь связь с реальностью. Спустя какое-то время начинаешь думать о том, сколько существ нужно принести в жертву, чтобы сдать очередную сессию в институте. Погружение настолько глубокое, что и до полного съезжания крышки вполне может дойти. Так что, как



Какой полководец не умиляется при виде послушных его воле войск? Дайте мне противника, и я порву его на мелкие, невзрачные ластик!

законченного мира, который живет по своим законам, не имеющим ничего общего с человеческими. Спецэффекты в виде различных заклинаний и их последствий только усиливают впечатление.

Прекрасно подобранные текстуры в совокупности с грамотным динамическим освещением делают игру выдающейся по степени визуального воздействия на психику играющего. Поддерживаются все графические разрешения, имеется гибкая система настроек. А в сочетании с довольно скромными по нынешним временам системными требованиями мы получаем оценку «отлично», за что и благодарим земным поклоном уважаемых господ разработчиков. Все-таки не все силы были брошены на многолетний проект Мессии, осталось и на подобную красоту.

Так как вид на поле боя мы имеем только из глаз приютившего нас существа, плавающей камерой пришлось пожертвовать, это не-



Chanel. Бог войны и смерти. Если сравнивать его с древнегреческими богами, то самым похожим будет, наверное, Марс. Стремления его просты — завоевать мир, править в нем железной рукой, поощрять жертвоприношения и все остальное, что обычно идет в комплекте с подобными идеями. Необычайно силен своей магией, служба этому богу приносит ценные способности. Persephone. Эту героиню и сравнивать ни с кем не надо, она представлена и в человеческих религиях. Воплощение добра и света, жизни во всем ее великолепии. Работая на этого персонажа, карьеру сделать сложно, уж больно она щепетильна в вопросах морали, а это свяжет руки любому магу. Так что это выбор только для законченного борца с вселенским Злом. James. Силы Земли склонны к светлой стороне, хотя и не демонстрируют это столь активно, как Persephone. Обладает целым рядом полезных способностей, которыми не прочь поделиться со своими верными служителями. Стоит им стать и вам (на время, естественно). Stratos. Наверное самый нейтральный персонаж, периодически попустительствует не вполне благовидным поступкам, хотя и избегает откровенных злодейств. Весьма могуч, ему есть, чем привлечь на свою сторону. Руго. Этот, хоть и не является воплощением Зла, все же не прочь и порезвиться. Возможно, самый привлекательный бог, хотя это субъективное мнение.



сколько осложняет процесс управления войском, одна-

ваш добрый друг, не могу не предупредить: если вы стали видеть сны со сценами насилия из игры, перестаньте в нее играть по крайней мере на несколько дней!

Феномен столь полного погружения усиливает великолепная графика. Большие участки открытой местности, заполненные всевозможными растениями, чудовищами и магическими постройками, создают впечатление целостного,

массу адреналина при личных схватках. Ведь вы не просто наблюдаете за происходящим с парящей где-то в поднебесье платформы, а плечом к плечу со своими воинами идете в атаку.

Про музыку и звук хочется сказать отдельно. Прекрасные треки, плавно сменяющие друг друга, идеально вписываются в общее впечатление. Музыка контекстно-зависима, так что будьте готовы к тому, что с началом боевых действий плавная мелодия превратится в боевой марш. О звуковом сопровождении также можно сказать только хорошее: вопли чудовищ, раскаты грома и прочий шумовой



Уютный мирок готовится стать ареной кровопролитнейшей битвы.



Как вам нравится это небо? Я в восторге!

фон очень естественно вписываются в этот сумасшедший мирок.

Уф, ну просто захвалил! Однако и это еще не все. Несколько слов об интерфейсе. Помните недавно отремонтированную Battle Zone II? Там тоже практиковался вид от первого лица. Не знаю как вы, а я устал ловить и направлять своих подопечных. Теперь с этим нет проблем. В углу экрана имеется карта уровня, помимо своей основной функции она способна откликаться на наши полководческие устремления. Объединять воинов, давать им задания и прочее вполне можно именно на карте, это настолько удобно, что даже странно становится: как это никто до этого раньше не догадался?

Само управление довольно стандартно. Вы можете объединять войска, отдавать им команды типа «Порвать вон того гада!» или «Охранять!». При помощи описанного выше интерфейса делается это легко и приятно. Трудности возникают в другом...

Все виды существ прекрасно сбалансированы. На каждый класс приходится его антагонист, причем они так хитро завязаны друг с другом, что надо трижды подумать, прежде чем отправляться на вынос. Все летающие твари здорово подвержены атакам метательного оружия, а стрелки в свою очередь слабы в рукопашной. При постоянном дефиците душ, а следовательно, и воинов, приходится заботиться о совместимости своих сил с предполагаемыми жертвами.

Помимо таких, чисто стратегических, аспектов есть еще масса других. К примеру, вы ведь прини-



маете непосредственное участие в боевых действиях, а значит, кроме отдачи приказов, придется еще и помахать именной шашкой, а она от миссии к миссии становится все тяжелее. Целый набор наступательных и оборонительных заклинаний набирается в процессе прохождения игры. Начиная с какого-то момента, ваше могущество оставляет далеко позади возможности даже мощнейшего из воинов. Получается, что по мере прохождения игры акценты все более смещаются в сторону ролевки, а стратегия как бы отступает на второй план. Однако полностью забыть о ней не удастся, ведь вам по-прежнему нужны будут и души, и мана.

Каждую статью принято заканчивать неким подобием выводов, не будем отступать от каноничности и объединим все прочитанное в одно общее впечатление. Безбожно нахваливая игру, я преследовал две цели: во-первых, как можно скорее вернуться к своей сохраненке, а во-вторых, убедить как можно большее количество людей идти и приобрести себе эту сказку. Вы не поставите Sacrifice на полку, пройдя его до конца, ведь останется еще масса невыполненных заданий, куча неполученных заклинаний и прочая и прочая. Пользуясь чистой математикой, легко понять, что для изучения ВСЕХ заклинаний, миссий и существ, надо пройти игру из конца в конец, как минимум, пять раз. Много вы знаете игр, которые могут похвастаться подобным? Я нет. Все, пора бежать, а то я еще не решил, за какое же задание взяться на этот раз, а все так заманчиво... **МЭ**

В поисках

ЗОЛОТОЙ

руны



«**Р**уна» — игра, которую можно проходить не один раз. Лестных слов в адрес геймплея было сказано уже предостаточно, настало время разобрать ту часть игры, которая обеспечивает любому проекту долгую жизнь или обрекает его на скорое забвение. Сегодня мы поговорим о death-match-режиме игры.

Сразу оговоримся и скажем, что десматч в «Руне» получился специфический. Вряд ли кто-либо осмелится назвать его неудачным, но он рассчитан скорее на истинного ценителя, нежели на рядового любителя FPS. И причиной тому — оружие. Отсутствие в игре огнестрельного и любого другого дальнбойного вооружения накладывает отпечаток на десматчевый геймплей. Помнится, первым TPS'ом, в который можно было играть по Сетке (имеется в виду качество, а не сама возможность), был Heretic II. Но там была магия, успешно заменяющая шотганы, ракетлаунчеры и перфораторы. В «Руне» же придется почти полностью полагаться на свое умение вести ближний бой. Почти, потому что некоторые виды оружия, будучи использованы в режиме активации энергии рун, позволяют вести «дальний огонь». Представьте теперь, что вы, играя в Quake III, кинулись на врага с одной лишь «пилой» в руках. Порвут на грелки. В «Руне» ситуация иная. Здесь победа

достанется самому ловкому и... как ни странно звучит, самому расчетливому.

Когда игра только вышла, многие решили, что ввиду отсутствия оружия дальнего боя

тактика полностью покинула десматч-режим «Руны». Но уже очень скоро стало ясно, что это не так. Оказывается, что для того, чтобы грамотно (читай, успешно) вести сражение на топорах, мечах и прочем холодном оружии, надо обладать немалым умением и сноровкой.

В десматче есть свои нюансы, незнание которых заранее обрекает игрока на проигрыш.

Казалось бы, первое, про что следовало бы поговорить, это оружие. Но начнем мы нашу беседу с разговора не о нем, а о технике движения в «Руне». Потому что незнание правил передвижения грозит быстрым проигрышем.

Играя в single-режиме, вы худо-бедно успели освоить тактику движения. Поняли, что бежать прямо на противника не следует в случаях, если он заведомо сильнее вас. Помните здоровенных тварей с горных уровней игры? А что ждало

Рагнара, если он кидался очертя голову прямо на грудь снежной твари, помните? Именно! Поэтому движение стрейфом еще никто не отменял, и двигаться в «Руне» нужно не строго по прямой,

а «лагом». Надо полагать, все вы обратили внимание на то, что скорость при движении назад почти в два раза ниже скорости передвижения вперед. Так-то оно так, но это вовсе не значит, что двигаться спиной вперед не показано. При наличии щита это весьма и весьма выгодная тактика. Дело в том, что при «отступлении» значительно проще сориентировать наносимый по противнику удар. Тогда как он, скорее всего, будет постоянно попадать по подставленному вами щиту. Так что пользуйтесь, не забывая по ходу дела



Пролетая над полной луной... Разумеется, уже бездыханным телом. Но что может быть романтичнее такой смерти? Тем более перед лицом своих товарищей. Можно клятвенно утверждать, что ничего.



поглядывать на уровень «энергии» щита. Развернуться нужно еще до того, как щит будет разрушен, в противном случае вы рискуете оказаться под градом вражеских ударов, а разворот требует времени.

Не забывайте, что движение назад/по диагонали медленнее, чем вперед/по диагонали, а также о том, что при «косых» движениях модель игрока несколько отклоняется от центральной оси, и удары проводятся под несколько отличным углом. И, наконец, основное, что вам нужно знать. Вступая в битву с врагом, всегда заходите на оппонента справа (то есть с его левой руки). Связано это с тем, что все оружие в игре игроки держат в правой руке, и удары ориентированы так, чтобы максимально охватывать область справа от играющего. Левый фланг перекрывается ударами в меньшей степени. Это верно для всех видов оружия, кроме топора-единички. Взмах им идет от противоположного плеча и в большей степени перекрывает левый фланг. Как только вы начнете заходить с «нужной» стороны, вы сразу заметите улучшение игрового результата.

Прыжки в «Руне» не так актуальны, как в играх, подобных Quake и Unreal, по все той же причине отсутствия оружия дальнего боя. Но «не актуальны» — не значит не нужны. Ведь только в прыжке можно задействовать наиболее эффективный двойной удар любым видом оружия. Да, попасть по оппоненту не так просто, увернуться от удара в прыжке совсем не сложно, но уже если он достигнет цели, то в 90 процентов случаев враг уже не оправится от подобного удара. Ну а поскольку речь зашла об ударах, то давайте разберем их чуть подробнее.

Первое, что следует запомнить (и об этом уже говорилось), удар в прыжке самый мощный. Все остальные удары приблизительно равнозначны по силе, но различаются по технике исполнения. При передвижении в стороны (стрейфом) удар наносится по-разному, в зависимости от того, в какую сторону движется игрок. При перемещении влево — от левого плеча, при движении вправо — от правого. Этим можно пользоваться, если противник решил зайти с той стороны, которую простой (прямой) удар не перекрывает. Смещаетесь в нужную сторону и бьете. Опять же двойной щелчок левой кнопки мыши дополняет начатый удар вторым элементом, то есть единичный клик дает незавершенный прием: кликать надо обязательно два раза. Когда вы двигаетесь спиной вперед,

то удар получается более «дальним», чем в обычных случаях. Про это следует помнить и бить с упреждением.

Дополнительных навыков требует техника подбирания различных предметов в игре. Если в Quake или UT достаточно лишь пробежать по тому, что нужно подобрать, то в «Руне» нужно вначале остановиться и нажать соответствующую клавишу. Поэтому перед тем, как поднимать с земли какое-либо оружие, следует вначале хорошенько осмотреться. Ведь в момент «нагибания» игрок практически беззащитен. Отсюда и соответствующая тактика нападения. Засады можно устраивать у места респава аптечек и наиболее сильного оружия. Подбегать в момент, когда оппонент только начал нагибаться и стремительно атаковать.

Отдельно следует рассмотреть проблему метания оружия

в «Руне». Кидать в игре можно абсолютно любое оружие и предметы, которые были подобраны с земли. И если бросок кости/головы или другой части тела разрубленного врага наносит оппоненту лишь незначительный урон, то метко кинутый топор или меч вполне могут прервать жизнь незадачливого противника. Но и тут есть несколько тонкостей. Метать оружие в движущуюся цель в большинстве случаев бесполезно — попасть предельно сложно. Кидать клинок нужно в неподвижного противника, а отсюда вывод: нужно устраивать засады. Где? Да все там же. В местах респава аптечек, оружия, рун... Тут, правда, есть еще одна тонкость. Дело в том, что от головы противника кинутое оружие успешно отскакивает, поэтому кидать только в корпус. Кинутый в область шеи топор (в верхнюю часть торса) легко отделяет голову от плеч вне



Вот ведь негодяи! Зарубили викинга и смотрят, что бы с него снять. Нет бы похоронить его по-человечески, так нет же. Все думают только о хабаре убиенного, но никак не о спасении его брэнной души.

зависимости от уровня энергии оппонента. Бросая оружие, следует помнить, что в игре действуют законы физики, и тяжелое оружие летит значительно менее далеко, чем легкое. Поэтому кинуть тяжелый гномий меч через большую залу не получится. Не забывайте, что любое вооружение можно кидать в прыжке, от этого оно пролетит несколько дальше обычного, но меткость существенно пострадает.

Что касается использования щитов в ближнем бою, то в первую очередь не следует забывать, что щит можно комбинировать только с некоторыми видами вооружения. Практически любое двуручное оружие, кроме двуручного меча викингов, исключает возможность ношения щита. Еще одна тонкость, связанная с ношением щита.



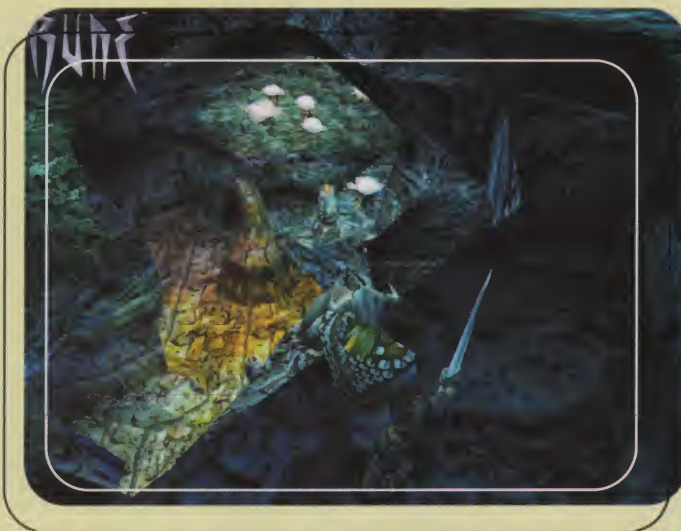
Допустим, в одной руке у вас щит, в другой — одноручный меч. Вы хотите переключиться на более мощное одноручное оружие, но в процессе «перелистывания» проходите через двуручное оружие. Как следствие, щит будет утерян. Поэтому, если не хотите потерять «защиту», пользуйтесь цифровыми клавишами для вызова соответствующего вида вооружения.

Когда защищаетесь щитом, чуть подворачивайте модель игрока под удар, чтобы оружие противника и плоскость щита составляли прямой угол. Так защита получится надежней и уменьшится вероятность попадания удара по вам. Помните, что руна защиты увеличивает как силовые характеристики любого щита, так и его радиус. Соответственно, прикрывшись таким «активированным» щитом, можно смело идти даже на самого сильного противника. Любую, даже самый маленький щит легко может оградить от летящего в вас оружия. Видимо, из-за глюка движка в этот момент радиус действия щита резко увеличивается, и оружие будет отбито, даже если должно было попасть по вам.

Перед разговором об оружии и его свойствах несколько слов хотелось бы сказать об использовании лифтов и «катапульти». Не забывайте, что на лифт совсем не обязательно запрыгивать до его отправления вверх. Можно выждать некоторое время и лишь затем зацепиться за край уползающей платформы. В некоторых случаях это может помочь. Что касается «катапульти», то ими тоже следует пользоваться с умом. Во-первых, иногда, неудачно приземлившись, можно

потерять большую часть здоровья. Следует иметь в виду, что если в момент прыжка с «батута»

вернуться лицом в сторону полета и чуть вверх, то прыжок получится выше и дальше. Управлять полетом в «Руне» нельзя, что несколько огорчает. Зато если вы чуть-чуть не долетели до желаемой цели (например, до карниза), то можно легко зацепиться за край и, подтянувшись, забраться наверх. Весьма полезное умение. Еще про прыжки следует сказать то, что угол «взлета» можно в известной степени регулировать углом «напрыга» на батут. По непонятной причине некоторое оружие в воздухе не работает в режиме активации рун. Например, большой топор викингов нельзя метать. Это достаточно странно, но в целом мало влияет на геймплей: использовать оружие в полете приходится очень редко. Хотя случаи, когда один воин сносил голову другому, когда оба находились в состоянии свободного полета, науке известны.



Изверг, он хочет зарубить топором милую зверушку! Ну как так можно? Нельзя так, товарищи. Поэтому «Гринпис» предупреждает. А вы подумайте.

На некоторых десматчевых уровнях существуют места, куда иначе, как с батута, не попадешь. Об этом следует помнить и не попадаться в засады, которые многие любят устраивать в таких местах.

У «катапульти» есть и еще один интересный эффект. Они отбрасывают оружие, брошенное в них. Таким образом, на некоторых уровнях можно открывать секретные места и тайники. Например, на уровне «Колизей», бросив оружие на центральную катапульту, можно открыть «секрет», где лежит «озверин».

Ну а теперь настало время поговорить об оружии, благо его в «Руне» предостаточно.

Все оружие в игре можно разделить на три основные категории. Это мечи (sword), топоры (axe) и палицы или кувалды (mace, hammer). Для вызова каждого вида оружия предусмотрена своя клавиша управления, при нажатии на которую оружие данного класса будет «пролистываться» от слабого к сильному.

Любое оружие в Rune может действовать в двух режимах: основном — без использования рун; дополнительном — включающемся по факту активации боевой руны. Руны нужно собирать отдельно, и одна руна обеспечивает повышение шкалы магии на некоторое количество единиц. Для активации магической способности того или иного вида оружия требуется различное количество энергии руны. Чем слабее оружие, тем меньшее количество рун нужно на его активацию. Например, для активации боевого меча гномов понадобится полный столбик энергии рун, тогда как для адекватной работы в волшебном режиме короткого меча викингов вполне достаточно одной найденной руны. Не следует забывать, что в процессе игры вы не можете точно узнать, когда закончится действие руны, но перед ее деактивацией значок «волшебства» (нижний правый угол экрана) начнет мигать. Это нужно учитывать в момент боя, чтобы была возможность вовремя отступить. Не забывайте, что в момент активной руны любое оружие также можно бросить во врага, и наносимый урон будет значительно выше, чем при обычном броске. Если подобрать часть тела поверженного противника и бросить ее в живого врага, то повреждение будет существенно выше, чем от обычного броска.

Теперь чуть подробнее о каждом классе оружия.

Мечи — наиболее быстрое оружие в «Руне». В deathmatch именно этот класс является



оружием выбора новичков. Потому что для того, чтобы пользоваться другими классами, сначала нужно научиться метко попадать по противнику. Мечом же можно махать очень быстро: в результате часть ударов оппонент точно «поймает». Это относится даже к самым тяжелым вариациям мечей.

Viking Short Sword — по сути начальное оружие игры. Скорость атаки очень велика, но наносимый урон минимален. Использовать можно только ради волшебной возможности. В режиме активной руны в несколько раз увеличивает поверхность щита и его устойчивость к ударам. Поэтому если энергия на нуле, а противник продолжает атаковать, то можно быстро переключиться на Viking Short Sword и активировать руну.

Roman Sword — оружие помощнее. Урон, наносимый этим мечом, существенно выше, чем тот, что получает враг от удара коротким мечом викингов. К тому же у романского меча несколько больше радиус поражения. При активной руне это меч уже не увеличивает вашу защиту, а работает на атаку. Roman Sword начинает полыхать огнем и, помимо увеличения силы удара (незначительно), поджигает врага. Через несколько секунд оппонент, правда, перестанет гореть, но за это время пламя снимет с него достаточное количество энергии. В сингле, например, скелетам в аду вполне достаточно одного удара, чтобы отправиться на тот свет.

Viking Broad Sword — несмотря на то, что меч выглядит как двуручный, с ним можно использовать все виды щитов. Радиус удара меча почти такой же, как и у «рабочего» меча гномов, так что удары можно наносить с заметным упреждением. Атака в прыжке

при удачном попадании практически наверняка приведет к смерти противника. В режиме активной энергии руны меч не только наносит больше единиц повреждения, но и приплюсовывает дэмидж к вашему здоровью. Необычайно удобно в критических ситуациях. Буквально за три-четыре взмаха можно не только уничтожить противника, но и полностью восстановить собственные жизненные силы.

Dwarven Work Sword — могучее оружие. При радиусе удара, как и у Viking Broad



Sword, данный меч снимает с врага значительно больше единиц здоровья. Атака в прыжке настолько сокрушительна, что даже удачно подставленный щит вряд ли спасет вашего оппонента от гибели. Альтернативный режим при активной руне имитирует дистанционную атаку: с кончика меча слетают файерболы, поражающие противника на расстоянии. Жаль только, что скорость полета «мячиков» весьма невелика, а через некоторое время, не найдя цели, они просто растворяются в воздухе.

Но в закрытых помещениях с их помощью можно здорово подорвать жизненную энергию противника.

Dwarven Battle Sword — боевой меч гномов. Самый мощный меч в игре. О силе удара говорить излишне, достаточно просто упомянуть, что в сингл-режиме все двуногие противники валятся с одного удара. Радиус поражения самый большой из всех видов оружия в игре. В режиме активной руны при помощи данного меча можно атаковать противника огромными валунами, слетающими с меча. Скорость полета последних, правда, тоже достаточно невелика,

от него весьма и весьма незначительны. Для того чтобы умело пользоваться другими (более мощными) топорами, требуется немалая практика.

Hand Axe — топор начального уровня. У него только два положительных качества: быстрая скорость нанесения удара и удар от левого плеча, что зачастую позволяет повредить противника, заходящего к вам на левую руку в надежде уйти от удара более тяжелым оружием. Радиус повреждения — минимален. А вот в режиме активации рунами Hand Axe может быть весьма полезен. В сингле враги вас вообще не

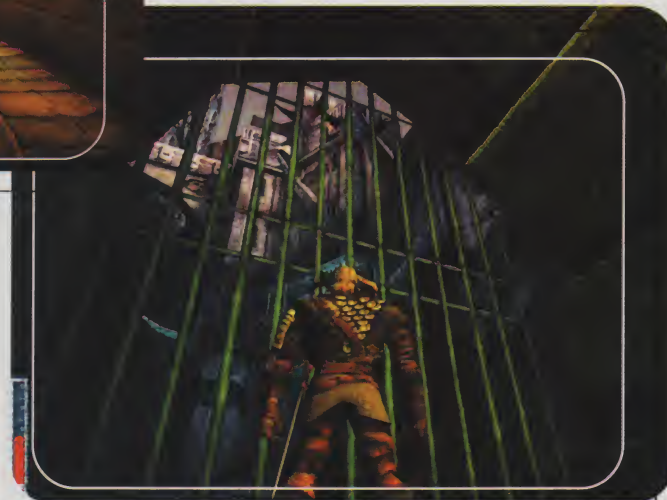


и от них несложно увернуться.

Топоры. Это уже оружие профессионалов. Быстрым ударом обла다ет только топор-единичка, но повреждения

будут замечать, в deathmatch'e же вы просто станете чуть прозрачнее обычного. Отчего вас будет незаметно в тени: можно устраивать засады в темных коридорах и в различных нычках.

Goblin Axe — несмотря на свои внушительные размеры, не очень мощное оружие. К тому же весьма



Ох, нелегкая эта работа — смотреть на решетку и не понимать, по какую ты сторону. То есть либо за решеткой, либо перед ней. Да, тут без бутылки не разобаться...



Охрана моста — дело нешутливое. Так что к бою придется готовиться заблаговременно. И главное, даже потеряв руку, не потерять головы. Ибо, потерявши волосы, о голове не плачут.

и весьма медленное. Радиус поражения незначительно выше, чем у «единички», а скорость нанесения ударов существенно ниже. Зато в режиме руны очень и очень эффективное оружие, потому что можно метать неограниченное количество раз на всем протяжении действия руны. Причем не нужно ждать, пока брошенный топор достигнет цели. Одновременно в воздухе может находиться неограниченное количество «копий» Goblin Axe. В отличие от дистанционной магии мечей, скорость полета очень и очень высока, так что можно атаковать на значительно большем расстоянии.

Viking Axe — радиус удара у этого топора существенно выше, чем у его младшего собрата, а скорость нанесения удара почти такая же. Так что в ближнем бою

без рун лучше выбирать именно топор викингов. В сингл-режиме альтернативной атакой вы делаете всех врагов своими союзниками. В десматче же просто увеличивается наносимый врагу урон, так что это отнюдь не лучшее оружие для использования на нем рун.

Sigurd's Axe — меч Сигурда очень мощное оружие. Радиус удара здорово увеличивается за счет двустороннего расположения лезвий. Скорость удара также на уровне, а сила просто фантастическая. В одиночной игре, после нахождения этого топора, жить становится заметно легче. Да и альтернативная атака не подкачала. Противник, который получил по «чайнику» данным топором, на время (весьма, правда, незначительное) замораживается. Так что мешкать нельзя, нужно срочно наносить еще парочку ударов, чтобы упокоившийся во льдах неожиданно не воскрес и вновь не кинулся бы в атаку.

Dwarven Battle Axe — самый мощный топор в игре. Но и он не

в одиночной игре давить им крабов — одно удовольствие. Но это оружие не для десматча. В основном режиме радиус атаки никакой, а сила нанесения удара совершенно не впечатляет. Да и ударять приходится куда-то вниз, так что не всякий раз и заденешь противника. В режиме активации руны «ржавая палица» палица создает вокруг войну ударную волну, откидывающую противников на некоторую дистанцию. Но ударной волны легко избежать элементарным подпрыгиванием, поэтому в десматчевых баталиях данный вид оружия лучше вообще не использовать.

Goblin Bone (Spike) Club — в режиме руны эта «палица» наносит врагам повреждения «звуковой волной». Дистанция невелика, но все же это лучше, чем дубасить противника в непосредственной близости, где радиус удара предельно мал.

Trial Pit Mace — неплохая замена мощным топорам, вот только скорость замаха данным видом оружия не особенно велика. Приходится делать упреждающие удары, а этому нужно довольно долго учиться. Впрочем, если использовать данное оружие в засаде, то получается совсем неплохо, особенно когда удастся подстеречь сидящего врага (например, в момент подбирания какого-либо предмета с земли). В альтернативном режиме активируется огненная атака, наносящая несколько большее повреждение.

Dwarven Work Hammer — очень мощное оружие. И настолько же медленное. Замах происходит чудовищно долго. Оружие рекомендуется к использованию только опытным игрокам. В режиме активации руны сотрясает землю, а осколком ранит нападающего на вас врага. Единственный минус альтернативной атаки — используется практически вся энергия рун, имеющаяся в запасе.

Dwarven Battle Hammer — самое мощное оружие в игре. В противовес мощности стоят низкая скорость удара и его однонаправленность. Чтобы убить, нужно попасть точно по темечку оппоненту, что далеко не всегда возможно. Зато если это удастся, то смерть врага гарантирована. В режиме активной руны боевой молот превращает врага в камень на незначительный промежуток времени, за который нужно успеть добить противника. По большому счету, значительно проще просто пригвоздить оппонента к полу простым ударом, чем вначале активировать руну, превращать врага в камень и затем добивать его простым ударом. **MG**



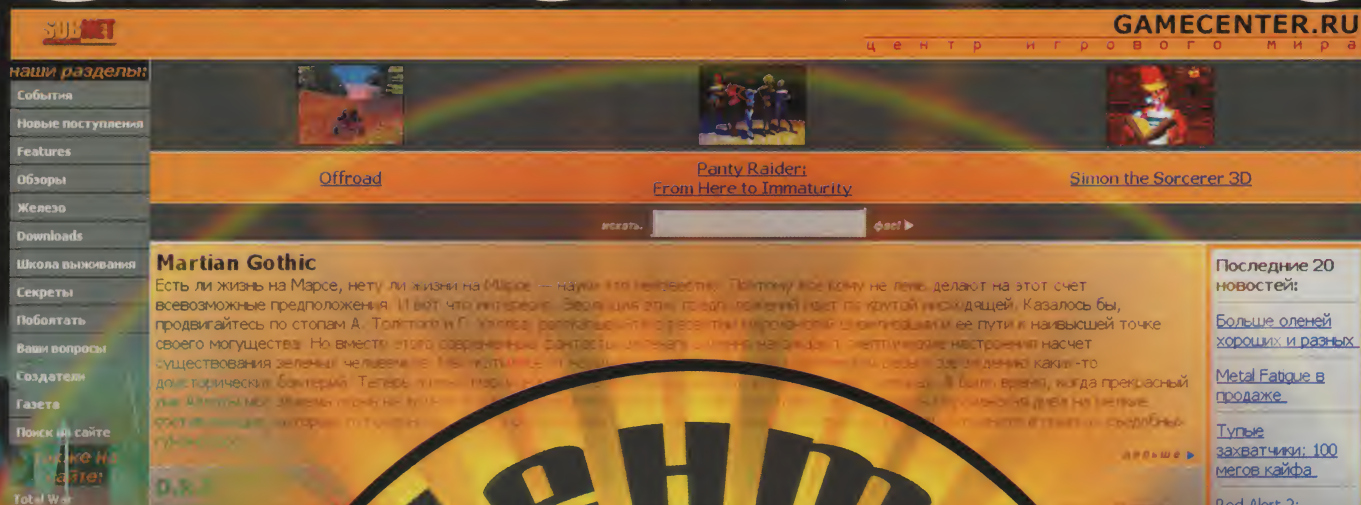
лишен недостатков. Скорость замаха несколько выше, чем у топора Сигурда. Радиус удара тоже не подкачал: можно бить с существенным упреждением. Атака в прыжке выше, чем у боевого меча дварфов. А вот в «рунической» атаке нет ничего необычного, если не считать того, что топор убивает любого с первого удара. И щиты вряд ли помогут. С руной гномий топор становится воинству оружием героев.

Молоты. Самое медленное оружие в игре. Но если вы хотите, чтобы голова вашего противника провалилась в трусы, то это оружие для вас. Мощный удар гномьего боевого молота вряд ли кто-либо выдержит.

Rusty Mace — именно ржавая. Малоэффективный девайс, хотя



GAMECENTER.RU



Круглосуточно и абсолютно бесплатно! :-)

- ⊕ Ежедневное обновление
- ⊕ Самые свежие новости
- ⊕ Обзоры и preview игр
- ⊕ Интересное чтение
- ⊕ Стратегии прохождения и коды
- ⊕ Свежие патчи и демо-версии игр
- ⊕ Тесты и обзоры игрового «железа»
- ⊕ Общение в онлайн-конференции



Уходя от нас, товарищ Ленин завещал нам верность принципам Коммунистического Интернационала. Клянемся тебе, товарищ Ленин, что мы не пощадим своей жизни для того, чтобы укреплять и расширять союз трудящихся всего мира — Коммунистический Интернационал!

И. Сталин. О Ленине, 1945 г., стр. 19.



Смело, товарищи, в ногу!

Лыжник

Паспорт

Red Alert II

Жанр:
Разработка:
Издатель:

RTS
Westwood
Electronic Arts

URL

www.westwood.com

Системные требования:

Процессор: Pentium 266 МГц
ОЗУ: 64 Мбайт
Видео: 2 Мбайт,

Я признаюсь, давний поклонник игр серии Command&Conquer еще со времен самой первой части, которая называлась Tiberian Dawn. После ее выхода многие долго и с нетерпением ждали продолжения, но теперь, видимо, уже не столь ярко радуются все выходящим и выходящим клонам этой вне всякого сомнения достойной игры. Вредно это — когда много, даже если много чего-то хо-



Ну разве не красотища — дирижабли над Нью-Йорком? Неясно, правда, в чем смысл размещения ракетниц у подножия статуи Свободы...



рошего. Когда появилось очередное чудовище от фирмы Westwood, которое на этот раз называется Red Alert II, я даже не знал, как к нему относиться. То ли писать про нее в «Обойму» и там ругать за все присущие ей недостатки, то ли в «МегаХит», где всячески хвалить этот продукт, поскольку с коммерческой точки зрения он весьма успешен — несмотря на то, что ничего нового игра собой не представляет, она почему-то пользуется успехом у пользователей по всему миру. Но уже после первой же миссии я понял — это однозначно красота! Просто, не побоюсь этого слова, Красотища!

Как известно, игры серии C&C развиваются по двум сюжетам. Tiberian Dawn и аналогичный Sun описывают ближайшее будущее нашей планеты после падения метеорита, заражающего все вокруг тибериумом — основой экономики тех времен. Экземпляры же, несущие в заглавии слова Red Alert, рассказывают об альтернативном развитии истории, после того как ученый с мировым именем Альберт Эйнштейн создал машину времени и, заслав агента в прошлое, физически устранил Адольфа Гитлера. Разумеется, после этого Германия вовсе не нападала вероломно на своих со-



седей, а мирно развивает свою экономику. Но мечта умика не сбывается — миру не суждено насладиться спокойным существованием, ибо Вторую мировую войну развязывает выпускник горьковского духовного училища Иосиф Виссарионович Джугашвили ака Сталин. Соответственно игроку предлагается либо противостоять мировой революции, либо вести пролетариат в бой под красным знаменем. Я, разумеется, играл за Страну Советов, как дитя, радуясь надписям на ломаном русском языке, а зачастую и просто бессмысленному набору русских букв, которые то и дело мелькали в фильмах-вставках. Особенно, видимо, нравились разработчикам буквы «Ы» и «Я» — скорее всего тем, что не имеют аналогов в иных алфавитах. Правда, как бы я ни сражался на стороне рабочего класса, по официальному сюжету союзники победили, поставив во главе России своего человека. Но не читали классиков буржуи, явно не читали! Не ведомо им, что мировая революция неизбежна! Об этом и рассказывает Red Alert II.

Внутри коробки с любой стратегией, имеющей в своем названии словосочетание Command&Conquer, находится, как правило, два диска. Причем мне интересен скорее второй, нежели первый. Да, такой уж я редиска — все время играю за отрицательных персонажей, но если в случае братства NOD это и может показаться предосудительным, то поддержка родной стороны мне кажется вполне естественной! Как любят выражаться советские пехотинцы: «Фор мазер Раша!» Поэтому вы уж меня простите, но я больше внимания уделю нашим, тем более что именно то, как изображены красные, и заставило меня писать именно в «Красоту».

Сюжет второй части «Красной тревоги» построен вокруг преда-



тельства того самого, якобы марионетного, генерала, которого союзники поставили для руководства поверженным Советским Союзом. Поначалу этот руководитель стал мирно восстанавливать экономику и промышленность своей родины. Недавние противники СССР тоже были изрядно потрепаны войной, так что и они занялись аналогичной деятельностью. Вскоре все жили мирно и счастливо, не вспоминая о том, что только что отстремела война... Но, как сказал уже умерший

к тому времени «отец народов», «экономическая основа Советского государства оказалась несравненно более жизнеспособной, чем экономика вражеских государств» (И. Сталин. О Великой Отечественной войне Советского Союза. Изд. 5-е, стр. 158).

Собственно красота начинается еще на этапе инсталляции. Во время процесса, чтобы пользователю было не так скучно, сухой голос армейского инструктора докладывает обстановку в мире. И тут из его речей становится понятно, что генеральный секретарь Романов мало того, что старый партийный работник, так еще и дворянин. Это, знаете ли, си-

лища — дворянин Романов, партийный функционер. Маленькие радости продолжают радовать в заставке: Президент Соединенных Штатов Америки Дуган узнает о вероломном нападении Советов и сразу хватается за трубку ярко-красного телефона с надписью Moscow, чтобы узнать у своего коллеги в Кремле, что собственно происходит. Вот из этого-то разговора и выясняется, что руководи-

тель коммунистической партии вовсе не просто так решил захватить весь мир. Он говорит о наследии Романовых! Опаньки, так это не просто какой-то дворяншишко с улицы, это ж, наверное, наш царь-батюшка,

Знаменитый красный телефончик с надписью «Москва». Прямая связь между Белым домом и Кремлем.



Вот он — героический генерал Владимир! Если приглядеться к его орденским планкам, то становится понятно, что половина наград вообще не советские.

божиею милостию Императоръ и Самодержецъ Всероссийскій и прочая и прочая!!! А некоторые несознательные элементы ругают игру — говорят, что идея, мол, советской угрозы заезженная, это вообще любимая тема американцев. Да, любимая! А еще они обожают искать наследников российского престола! Но тут-то эти две идеи объединены в одну, такое вы еще где-нибудь видели? Шикарно, просто шикарно!

Теперь перейду непосредственно к игре. Первая же миссия просто восхищает своей задачей — уничтожить Пентагон. Да не вопрос! Чтобы нашим доблестным труженикам сравнять с землей какой-то домик пятиугольный, надо всего минут десять. В случае успешного выполнения игроку, которого во всех заставках называют Комрадом Дженералом, присваивают почетное звание ефрейтора! Вряд ли разработчики понимали, что делают, но получилось вполне в стиле совка. Зачислили же у нас Феликса Дзержинского посмертно почетным курсантом Тамбовского военного авиационного училища. Хотя тут, возможно, был тонкий расчет — он ведь до сих пор не окончил училища, видимо, на него и довольствие до сих пор получают...

Но это я что-то отвлекся. Вообще я заметил, что атмосфера игры накрывает пользователя с головой. Уже на второй день после приобретения этого программного продукта в мою комнату заглянул коллега и поинтересовался: «Товарищ Лыжник сошел с ума?» Все дело в том,



что на работе я прослушивал содержимое диска «Песни Пролетариата», и сослуживца угораздило пройти мимо моей двери, когда из-за нее доносилось то ли «Смело, товарищи, в ногу...», то ли «Товарищ, я вахту не в силах стоять, сказал коचेгар кочегару...». Вернемся же все-таки к Вашингтону.

Территория Соединенных Штатов вообще является каким-то запovedником чудес, особенно в районе крупных городов. Они продуманы до мелочей: на улицах даже есть почтовые ящики. Но, видимо, террористы не дремлют, ежеминутно рассылая

по почте бандероли с пластиковой взрывчаткой, так как стрельба по почтовым ящикам приводит к весьма значительному взрыву, способному даже задеть стоящую рядом технику.

Впрочем, взрывается в игре практически все, но красивее всего выглядит разлетающаяся садовая скамейка, которой хватает и одного попадания. Загадочное место было мной обнаружено в самом центре столицы США. Это вовсе не Белый дом, а кинотеатр под открытым небом, в который посетители приезжают на машинах. Там посреди белого дня демонстрировался фильм. Я точно не знаю, возможно, это фильм ужасов, который у них там является каким-то хитом. Короче говоря, сюжет фильма таков: на экране изображены лежащие фрукты. Внезапно банан открывает глаза и откусывает часть винограда. Кошмар какой-то просто. Самое, разумеется, кошмарное тут то, что данный ролик заиклен, а поэтому банан совершает свое злодеяние несколько раз в минуту. Посмотреть на это зрелище собралось изрядное количество народа, среди зрителей есть даже полицейская машина. Хороши у них там защитники правопорядка — в городе вражеские войска, а патрульные смотрят кино! Вам интересно, почему я назвал это место загадочным? Охотно объясню — увидев идеологически бессмысленное, а следовательно, вредное кино, я, разумеется, сразу попытался прекратить такое безобразие. Но даже уничтожение будки киномеханика не прекратило демонстрацию этой ерунды. Пришлось снести сам экран.

В итоге до Пентагона я добрался, правда, предварительно снес несколько кварталов города. Честно говоря, мне понравились нововведения, позволяющие использовать дома в качестве укрытий. Это совершенно

меняет динамику боя в городе: пехота может занять любое здание, ментально заколотив в нем окна и развесив по периметру колючую проволоку. Неясно, конечно, откуда берется материал для укрепления строений, но для всех игр серии C&C это вполне нормально, там все материалы берутся неизвестно откуда. Вон пулеметчики союзников вроде бы ходят налегке, но как присядут, как начнут вытаскивать из карманов мешки с песком, так через секунду уже сидят, закопавшись в гору этих мешков, постреливая из таким образом получившегося укрытия.

Так вот, окопавшихся в доме солдат не может достать никакое оружие противника, пока само здание не будет приведено в негодность для дальнейшего использования его в качестве укрытия. Но ведь инженер может мгновенно отремонтировать любое строение, так что, имея несколько таких работников в резерве, вполне можно отразить любую атаку. Не слишком умный AI редко использует эту возможность.



База советских войск. Особенно радует сочетанием сепна и молота с куполом церквушки, пристроенной к Construction Yard'у. Да и памятник неизвестному солдату (он же барак) неплох.

трашения. Смысл этой их акции от меня ускользнул, так как место высадки было известно изначально, и мой инженер захватил construction yard сразу после появления оного, после чего строительство вражеской базы стало абсолютно невозможным.

Очень меня порадовала операция, прове-



страции повсеместно, в том числе и в стертом мною с лица земли Париже.

Хотя, конечно, самое красивое в этой игре — персонажи. Просто восхитительно выглядит придурковатый генеральный секретарь КПСС, который кривляется и разговаривает с чудовищным акцентом. Изумителен его советник Юрий, являющийся величайшим шаманом нашего времени. Больше всего он напоминает Владимира Ильича, которому в голову навтыкали проводов и разных лампочек. Юрий, как выясняется в дальнейшем, контролирует мыслительный процесс Романова, так что это именно он является инициатором войны. Но это все еще цветочки. Кроме них, в Советской Армии есть еще генерал Владимир! О, это страшный человек! Годами нечесанная борода покрывает его лицо, из-за чего больше всего Владимир напоминает старого партизана, который провел в лесу значительную часть своей жизни, если вообще не родился там. Особый интерес представляют так называемые награды, которыми увешан генерал. Видимо, разработчики навесили на грудь вояки все значки, которые смогли найти, благодаря чему герой похож на пугало. Среди этих побрякушек, например, находится значок «Почетный чекист». Героическая, короче, личность.

Такая вот игра получилась у Westwood'ов. Не пойте меня неправильно, я вовсе не ругал ее, я восхищался этим продуктом и вовсе не хотел показаться грубым. Просто я пришел к выводу, что хвалить или ругать Red Alert II бессмысленно — ей надо именно восхищаться! Фанаты этой серии все равно будут в нее играть, а всем остальным рекомендую просто посмотреть и насладиться видом наших с вами соотечественников, изображаемых друзьями с Запада. До свидания, comrades чистотели. **MG**



Это глава нашего замечательного государства — Романов. Получить картинку с нормальным выражением лица не представляется возможным.

На море одним из главных противников России является флот Кореи. Эти brave ребята решают ударить по самому дорогому, что у нас есть, — Владивостоку! Последний представляет собой группку каких-то хибар, вокруг которых копошатся несколько мужиков. Кореицы не мелочатся и ударяют по этому славному городу силами шести транспортов с десантом и двух авианосцев, видимо, для ус-

в течение нескольких минут перегазить все находящиеся в городе войска противника. Я на всякий случай сравнял с землей еще и полгорода, ибо не понравилось мне там.

Еще одной красивой идеей было создание пси-маяка, который способен передавать окружающим различные идеи. Впервые это устройство применяется в городе-герое Нью-Йорке, после чего все вооруженные силы противника проникаются идеей мировой революции и переходят на сторону Красной Армии. Именно таким образом в финале мы навязываем свою идеологию всему миру, после чего в финальном фильме показывают красноречивые демон-



!всё
время

Москва 103.7 FM, 66.8 УКВ.
Тел.: (095) 755 77 55. Факс: (095) 956 32 79.

С-Петербург 102.8 FM, 73.8 УКВ.
Тел.: (812) 327 30 75. Факс: (812) 327 85 23.





84

FROGGER2
SWAMPY REVENGE

САФАРИ
БИАТЛОН

87



89

PARKAN.
ЖЕЛЕЗНАЯ
СТРАТЕГИЯ



94

STARSHIP
TROOPERS

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3



96

ПОЛНЫЙ УЛЕТ



100

ROCKY MOUNTAIN
TROPHY HUNTER 3:
TROPHIES OF THE
WEST!



JETFIGHTER IV:
FORTRESS AMERICA

FIFA 2001

104



Старый Дроид

FROGGER2 SWAMPY REVENGE

Французский деликатес и родительский инстинкт



Паспорт

Frogger2 Swampy Revenge

Жанр: arcade

Разработчик: Majesco Sales Inc.

Издатель: Hasbro Interactive

URL: www.hasbro.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium 200 МГц

RAM: 32 Мбайт

DirectX 7.0a

Он вернулся. Его не ждали, его забыли, а он вернулся, открыв дверь пинком зеленой лапы. Возвращение прошло без помпы, при малом скоплении народа и без рукоплесканий. Но он не в обиде, он добрый и великодушный, спасатель на водах болота — **зеленый парень** из Frogger 2 Swampy Revenge.

Из грязи в принцы

Очень давно, у истоков игровой индустрии, когда царицей игр была аркада, жила-была игра Frogger про лягушку и всяческие препятствия, которые надо было героически преодолевать. Время царствования аркад оттремело и уступило место полчищам других жанров, с ним вместе канул в Лету и Frogger, забытый в водовороте игрового прогресса. Сегодня он вынырнул из мутных вод небытия, блистая новым сюжетом, отличной графикой и 3D-движком. Причем не один, а с целым выводком родни — женой, друзьями и детьми.

Дети как раз и являются основной проблемой Фроггера (тут все не далеко от реальности), поскольку основная задача в игре — собрать всех похищенных детей в лоно семьи. Киднеппингом (кражей детей) занимается полукрокодил, полугодилла — зеленый монстр Swampy (в переводе — Болотник). Причина конфликта не ясна, за что собственно невзлюбил семейство Frogger'a данный товарищ, но определенно понятно, что особой любви к земноводным он не испытывает. Если дойти до последнего уровня, то в ролике можно наблюдать, как Swampy штампует ка-

кие-то коробочки с похищенными лягушатами, опять-таки не ясно с чем именно — то ли консервы, то ли что еще. В компанию по спасению отпрысков, помимо отца семейства, входят еще Lillie Frog (подруга Frogger'a), Tad и Treeby, друзья семьи. Выбрать в одиночной игре можно любого из них, разницы особой нет, разве что в озвучке персонажа. В свою очередь, зелено-пупырчатой команде противостоит целая армия приспешников



Вот такой вид камеры иногда весьма кстати. Поскольку добраться до детёныша можно только тщательно рассчитав траекторию прыжка.

крокодила-гозиллы, начиная от жуков и мошек, заканчивая духами и автономными конечностями (ну видели такое, наверное — рука на пальцах бежит). Также жизнь усложняют падающие каменные глыбы, гигантские колеса, маятники, электрические разряды и многочисленные ловушки с проваливающимся полом. По причине полного отсутствия оружия порвать на локуты никого нельзя, мы пацифисты, и вообще миру мир.

добного вида. Frogger2 Swampy Revenge — выраженный представитель: прыжки и пируэты — основное занятие от начала до конца игры. Плюс еще набор примочек, собираемых по уровням: «лягушато-определитель» — звуковой и световой сигнал, определяющий местонахождение отпрысков, и «лямзилка» — собственно язык Фроггера, при активации пожирающий бабочек и рыбок, с целью приобретения extra life и прочих приятностей. Тут гуманизм немного подкачал, но пи-



Вот так вот, легко и просто — лягушка в космосе, на ракете. А то Белка, Стрелка... Вот вам, пожалуйста, Frogger и новая космическая эра.

с противным земноводным монстром. Кстати, после прохождения очередного уровня вы можете проходить уже освоенный снова и снова.

На протяжении всей игры вам предстоит пройти около трех десятков различных уровней, собирая своих лягушат, и в конце встретиться с противным земноводным монстром.

Преодолевать препятствия придется способом «опрыгивания» оных в четырех направлениях —

щевую цепь никто ведь не отменял, верно? На красный (почему-то) язык лягухи еще попадают монет-



назад, вперед, вправо, влево тремя разновидностями прыжков. Первый — короткий прыг, он же шаг, второй — обыкновенный, средний прыжок и последний — двойной пафосный, с кульбитом в воздухе. Вообще методика «прыг-скок» весьма характерна для аркад по-

ки, они же score points, которые в требуемом количестве превращаются в бонус. На протяжении всей игры вам предстоит пройти около трех десятков различных уровней, собирая своих лягушат (на каждом уровне их валяется по пять штук), и в конце встретиться нос к носу

ва, попытайтесь улучшить свои скоростные показатели, любым из четырех репов: Frogger'om, Lillie Frog,

Графика очень продвинута для такой игры: цветное освещение, разнообразные световые эффекты и щедрое количество полигонов на маленьких фигурках лягушек.



Видите эти синие кружочки? Это турбулентные завихрения, оставленные спасенным лягушонком. Куда он отправился? А кто его знает!

Tad'ом и Treeby'ем. Конечно, никаких существенных изменений в игровом процессе это за собой не повлечет, но разнообразие это всегда хорошо, пусть даже и не особо существенное.

Да, как это ни покажется странным, но мультиплеер в этой игрушке тоже имеется. Сделан он оригинально — вы можете совместно (до четырех игроков) проходить различные уровни. По сути это запрятанные наперегонки с оппонентами для выяснения, кто первый доскачет до финиша за наименьшее время. Особой фицей в многопользовательской игре является весьма оригинальный способ остановки

противника. Что именно я имею в виду, не скажу, очень уж момент пикантный, сыграете — увидите сами. Только не заряжайте игру на четырехх — есть вероятность либо порвать кнопки, либо передрапаться за место перед монитором — мультиплеер подразумевает четырех игроков за одной машиной. Вот как хотите, так и размещайтесь.

Больше зеленого!

Теперь предлагаю перейти к разделу, освещающему графику, звук и прочие несущественные мелочи.

Графика добротная. В разрешении 800×600 (поддерживает игра до 1024×740) Frogger2 Swampy Revenge смотрится весьма симпатично и, что особо радует, абсолютно не глюкав. Причем, на мой взгляд, графическое исполнение этой игрушки несколько не уступает таким столпам жанра, как Rayman 2 или Сгос 2. Тормоза отсутствуют, если у вас есть по крайней мере шестьдесят метров опе-



Вот что происходит, когда ошибаешься. С сочным шлепком Фроггера размазывает по экрану. Очень меня это радовало.

Графика очень продвинута для такой игры: цветное освещение, разнообразные световые эффекты и щедрое количество полигонов на

нарезка оптимистичного «парам там парам» соответственно жанру.

А оно нам надо?

Какой же можно сделать вывод из вышесказанного? С одной стороны, игра для тех, кто не старше или даже еще моложе, с другой — хороший пример качественного продукта. На сюжете и амплуа главных персонажей в принципе можно не акцентироваться, игровой процесс захватывает с первого прыжка и первого спасенного лягушонка. Чес-слово, я не особо жаловал яркие, детские аркадки (в общем-то и сейчас, не скажу, что стал интересоваться), но Frogger2 прошел полностью и получил если не удовольствие, то релаксацию точно. Адреналина нет и в помине, но кто сказал, что за игрой нужно обязательно потеть, материться и конвульсивно дергаться? Иногда перенапряженная сущность геймера просто испытывает потребность банально потыкать кнопки, глум-



ративной памяти, восьмимегабайтной видеокарты вполне хватит, чтобы играть в разрешении 800×600 и получать удовольствие от изображения на мониторе. Особой разницы между 800 и 1024, я, если честно, не заметил.

А это уже сам детеныш Фроггера отправился на помощь к родителям. Последний уровень. Последняя надежда.



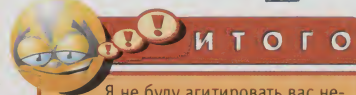
маленьких фигурках лягушек, мошек, механических монстриков. Неплохо реализована подвижная камера — без лишнего прыгания с ракурсами, все плавно и по делу.

ливо ослабиться, наблюдая, к примеру, как газонокосилка нарезает зеленую животную на аккумуляторные ломтики. Попрыгать и беспричинно радостно поквакать, что-

На сюжете и амплуа главных персонажей в принципе можно не акцентироваться, игровой процесс захватывает с первого прыжка и первого спасенного лягушонка.

Единственное, что немного разочаровывает, так это «закольцованность» движения объектов. Все движется по одной четкой линии. Хотя аркада же — что с нее взять, ей можно. Теперь что касательно звука. Саунд, как и положено в аркадной игре, весьма насыщен. Помимо постоянного кваканья и словечек типа «Yuri!» главных персонажей, озвучены практически все события в игре. Что-то постоянно щелкает, булькает, грохочет, жужжит, короче, какофония соответствующая. Музыка есть, и это все, что о ней можно сказать, обычная

бы затем, не меняя той же глумливой улыбки, взять в руки shotgun и вновь заняться делом. **МГ**

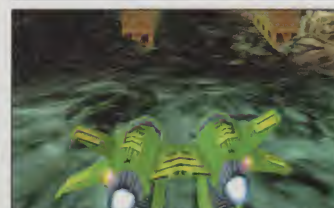


ИТОГО

Я не буду агитировать вас непременно пройти эту игру и уж тем более к обязательному ее приобретению, тут уж решайте сами. Просто если вам как-нибудь захочется дать отдых мозгам (Ну а какой отдых без компа с игрой? Правильно, никакой!), Frogger2 Swampy Revenge — то, что нужно.



Да, такой агрегат действительно не назовешь машиной. Именно на таких устройствах и приходится перемещаться в этой игре. Такая уж у них там, в космосе, техника!



Барсуков Николай aka Barsick

САФАРИ БИАТЛОН

Гоночки по планеточкам

Так уж сложилось, что человечеству удалось выжить и освоить **межзвездные пространства**. Вместе с экспансией самих людей происходило и некоторое расползание самых разнообразных видов спорта, среди которых оказались и гонки. Технический прогресс не стоял на месте, поэтому и машины претерпевали определенные изменения, тем более что этого от них требовали и условия гонок за пределами Земли. оревнования проводились на многих планетах, часть из них была прибежищем гонщиков-любителей, еще на некоторых были построены усложненные трассы, ездить по которым могли только профессионалы.

В роли начинающего пилота вам предстоит покорить все трассы родной планеты, выбиться в профессиональную лигу ну и затем победить в Галактическом турнире. Казалось бы, ничего сложного, но это только сначала...

Игра состоит из трех основных этапов-планет. На каждой планете нас ждет по три различных трассы и несколько новых моделей средств передвижения (назвать их машинами язык не поворачивается, тем

более что у старших моделей и колес-то нет). Таким образом, получается девять трасс разной степени сложности и порядка полутора десятка видов транспортных средств. Казалось бы — немного, но все не так просто. Во-первых, только правильно подобранная под трассу машина даст вам шанс на победу, в остальных случаях вы либо безнадежно отстанете, либо пойдете собирать все углы на трассе, в результате чего все равно отстанете. Во-вторых, на каждом

но по орудию, при помощи которого можно выбивать противников с трассы. Так как каждый аппарат оборудован системой силовых полей, уничтожить машину соперника нельзя, в равной степени это относится и к вам. Однако грамотно произведенный выстрел заставит оппонента потерять драгоценные секунды, которые и являются самым ценным в игре.

Кстати о ценностях: за каждую пройденную трассу вы получаете определенную сумму денег, обратное пропорциональную занятому



Паспорт

Сафари биатлон

Жанр: arcade racing
Разработчик: Nikita
Издатель: Nikita

URL: <http://www.nikita.ru>

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-акселератор

в гонке месту. На эти деньги можно приобретать другие машины, а также покупать участие в соревнованиях. Если вы приобрели новый транспорт, то старый автоматически конфискуется, ибо одновременно нельзя иметь более одного «железного коня». В такой системе есть как плюсы, так и минусы. Положительные качества заключаются в том, что вам не придется заботиться о целом парке машин, что в аркадных гонках очень даже хорошо, а плохая сторона сводится к тому, что если ваша машина не подходит к текущей трассе, то денег зарабатывать будет совсем не просто.

И снова о деньгах. Как я уже сказал, участие в гонках стоит некоторого количества межзвездных юаней. А что делать, если деньги закончились при покупке очередной машинки и участвовать в заезде просто не на что? Специально для таких случаев на каждой планете есть бесплатная трасса. Заработки там не ахти какие большие, но на вступительный



Куда ты, синий, уехать пытаешься? К финишу стремишься? Разбежался! Сейчас мы как саданем из пушечки по твоей железной репе — и не увидать тебе финиша, как своих ушей.

сила и норовят вынести вас при каждом удобном случае. В результате получается насыщенное действие: прохождение, заставляющее сердце стучать гораздо чаще обычного. Если еще принимать во внимание наличие таких призов, как: ус-

кие маневры удаются без труда — на то они и компьютеры.

Помимо мин есть еще масса неприятных сюрпризов вроде выскакивающих из-за поворота узких ворот, в которые надо попасть, и тому подобное. Но это все статические препятствия, а есть еще и динамические...

Ладно, об игре сказано много, посмотрим на реализацию. Она вполне на уровне, движок резвый, даже на слабых машинах все идет как надо. Хорошо поработали дизайнеры, по обочинам расставлена масса красивых штук, среди которых огромная стеклянная оранжерея, скала в форме черепа доисторического животного и много чего еще. Правда, любоваться этими красотами приходится нечасто, так как отрывание взгляда от дороги приводит к неминуемой катастрофе, зачит и эти изыски можно отнести к своеобразной форме препятствий. Из того, на что реально можно посмотреть, внимания за-



Это вот магазинчик, где можно приобрести новые машины. Сделано все очень удобно — в углу экранчика, позволяющая ознакомиться с характеристиками приобретаемого устройства.

коритель, силовой щит и т. д., — адреналина получается хоть отбавляй.


AI в игре на должном уровне. Никто из соперников не тормозит, стреляют почему зря, всегда стараются выбрать оптимальную траекторию и не уходят от столкновений. Вполне допустима ситуация, когда вы уже практически въехали в финишные ворота, а тут неожиданный удар от правящего ваш транспорт в неуправляемый полет, а под сень лавровых венков попадает подлый оппонент. Злость охватывает неимоверная, но надо отдать должное их сообразительности и расторопности.

Кроме собственно противников, на пути к успеху нас подстерегают и другие опасности. К примеру, мины. Их на трассе довольно много, и попадание в такую засаду не предвещает ничего хорошего. Машина полностью теряет управление на добрую секунду, а при учете скоростей это уйма времени. Засада заключается в том, что, как правило, мина расположена прямо перед бонусом, и надо обладать поистине нечеловеческой реакцией, чтобы и рыбку съесть, и косточкой не подавиться. Надо отметить, что соперникам та-

служивают стеклянные коридоры, расположенные над реками лавы. Нестись по такому туннелю очень приятно — зрелище феерическое.

Полигонов, как на машинах, так и на окружающих предметах, вполне достаточно, правда, разрешение максимальное всего 1024×768, что по сегодняшним меркам не очень много. Есть настройка уровня детализации, всего их три, но этого вполне достаточно. В целом графика приятна и довольно быстра, так что единственным недостатком можно считать только маленькое разрешение, но это касается только обладателей мониторов с диагональю более 17", которых у нас не так много.

Что касается звука, то здесь порядок: полные динамики треки звучат очень органично, каждая планета имеет свой, неповторимый звуковой фон. Рев двигателей, выстрелы, гудение силовых полей и все остальное звучит нормально и не режет слух.

Единственным серьезным недостатком можно считать полное отсутствие поддержки многопользовательской игры. Для продуктов данного класса это действительно неприятно. 

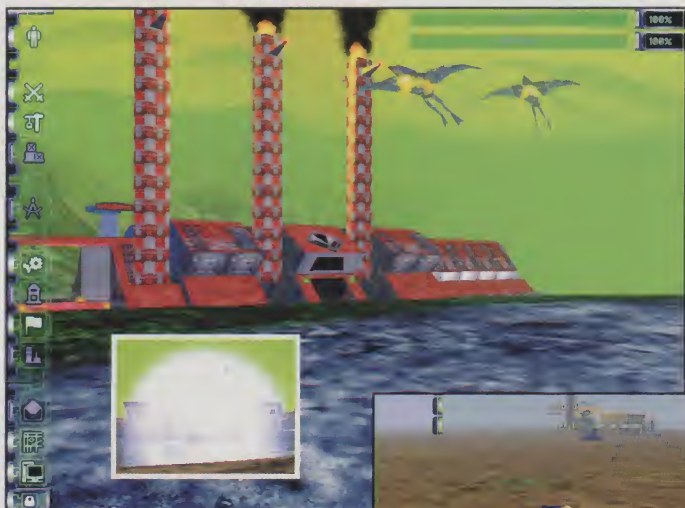
взнос заработать можно. Таким образом, исключены любые безвыходные ситуации, что, безусловно, приятно.

Теперь об оружии. Оно есть, правда, всего один вид — пушка. Запас снарядов очень невелик, но его можно пополнять по ходу гонки путем подбора соответствующих бонусов. Выстрелы не наносят ущерба самим машинкам (им вообще ничто не может нанести ущерба), однако вылет с трассы чреват потерей времени, которое воистину бесценно. Противники, что, впрочем, естественно, также не чураются на-



ИТОГО

Твердую «четверку» игра заслуживает однозначно, при наличии мультиплеера было бы больше. Однако даже его отсутствие не на много уменьшает то удовольствие, которое можно получить, гоня на нереальных машинках по нереальным трассам. Хотя, конечно, игра сделана на любителя...



Жутко выглядят мерзкие твари, пролетающие над мирной фабрикой. Они, в сочетании с загадочными пейзажами, неплохо передают ощущение неведомых миров.



Конструктор позволяет производить на свет самые нелепые сочетания деталей, получившиеся чудовища зачастую оказываются жизнеспособней своих «прощитых» родственников.

Барсуков Николай aka Barsick

PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Возвращение блудного Parkan'a

После событий, описанных в «Паркане», прошло какое-то время. Ситуация оставалась сложной; хотя восстание на Аргусе и подавили, о покое нечего было и думать. Во время нападения лигистов на Аргус некоторым пилотам удалось скрыться, а среди них, волею судеб, оказался и наш старый знакомый. Однако его **знаменитый корабль** был серьезно поврежден, и его пришлось покинуть. Катапультировался пилот в очень интересном месте: дело в том, что в одном из отдаленных районов космоса находилась плотная пылевая туманность, навигация в которой была попросту невозможна, а значит, ни один корабль не мог совершить межзвездный прыжок вглубь неисследованной зоны.

Единственной частью пространства, сохранявшей относительную доступность, была окраина туманности, которую и исследовали со всем вниманием.

Оказалось, что на некоторых планетах установлены некие врата, произведения технического гения неких Зодчих, о которых уже давно ходили слухи, но никому пока не доводилось видеть их своими глазами. Найденные врата обладали способностью

перемещать небольшие предметы (вроде человека с двумя чемоданами, не более) к другим аналогичным вратам, расположенным в глубине туманности. Таким образом, началась эра исследования всей системы порталов. Как выяснилось вскоре, в глубине скрывались практически неисчерпаемые запасы энергии, после чего дело быстро встало на коммерческую основу. Торговая Лига активно участвовала в разработке найденных запасов, множество интересов столкнулись друг с другом, и в ре-

зультате борьба за сферы влияния над зонами добычи энергии приняла угрожающие масштабы.

В силу ограниченности товаропотока через порталы невозможно было доставить к месту назначения даже сколько-нибудь приемлемое количество необходимого оборудования. И тут за дело взялась нанотехнология. Механозародыши стали тем ключом к господству. Имея крайне небольшие размеры (один человек мог прихватить с собой пару таких устройств при проходе сквозь



Паспорт

Parkan. Железная стратегия

Жанр: RTS

Разработчик: Nikita

Издатель: Nikita

URL: <http://www.nikita.ru>

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium II 266 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

портал), они были способны развиваться в фабрики по производству техники и другие необходимые элементы инфраструктуры. Постепенно в каждом секторе появилась технологическая база для создания сложных устройств, только с людьми все еще было не очень. Дело в том, что, после прохода через портал, он заперся и оставался недоступным на протяжении длительного времени.

Постепенно выросла своеобразная система, построенная на постоянных попытках задавить конкурентное производство малыми силами, своеобразный технологический терроризм. Именно в это время на одной из планет туманности и объявился наш герой.

Здесь кончается повествование и начинается суровая реальность. Она такова: нам предстоит органично вплестись в происходящее и принять в нем самое активное участие.

Игра разбита на миссии, суть которых сводится к установлению контроля над текущим сектором. Сред-



Довольно странные кактусы произрастают в различных мирах. Интересно, можно ли собрать с них хоть какой-нибудь урожай?..

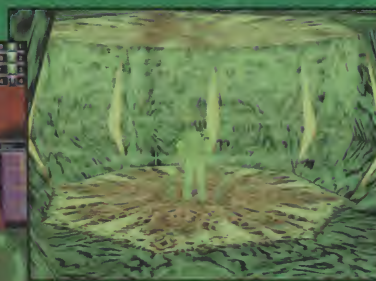
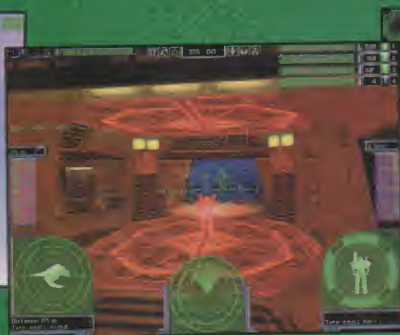
ти бои прямо в коридорах. Есть и масса других отличий, не столь заметных сразу, но сильно влияющих на игровой процесс.

Карты очень велики. Учитывая довольно небольшую скорость чело-

а значит, подлежат воздействиям играющего.

Как местные формы, так и роботы противника обладают недюжинным умом. Они прекрасно ориентируются на местности и не лезут под пули. Была даже такая забавная история: программистам пришлось заглушить скрипт, который отвечал за сознательное использование противником в качестве защиты силовых полей зданий.

Что касается графики, то игра составляет далеко позади все отечественные трехмерные движки и встает на один уровень с лучшими представителями мировой игровой индустрии. Это и неудивительно, если учесть, что работа над движком велась без малого три года. С особой любовью выполнены именно роботы. Они щеголяют огромным количеством полигонов, весело переливаются защитными полями и палят друг в друга из всего чего только можно. С учетом грамотно сделанного динамического освещения и правильных



Здесь не действуют классические правила стратегий, вроде Battle Zone. Например, в здания вполне можно (а подчас и нужно) заходить, там придется вести бои прямо

в коридорах.

ства для этого применяются разные — от полного захвата территории, с организацией производства боевых машин, их управлением и прочими стратегическими атрибутами, до чисто террористической деятельности, связанной с выполнением конкретного задания, вроде удержания силового генератора. Перед началом игры вам предлагается пройти небольшой учебный курс, состоящий из 4 различных миссий. По окончании этого курса вы научитесь строить и захватывать здания, управлять роботами, воевать самостоятельно, без техподдержки, и многое другое. После этого приступаем непосредственно к игре. Она необычна, здесь не действуют классические правила стратегий, вроде Battle Zone. Например, в здания вполне можно (а подчас и нужно) заходить, там придется вес-



ИТОГО

Всю эту игру можно охарактеризовать одним лишь словом — свобода. Свобода строить, выбирать, разрушать, побеждать и быть побежденным. На этом и строится весь геймплей.

века в скафандре, перемещаться из одного конца в другой можно очень долго. Холмистая местность становится порой просто непроходимой для наземной техники и живой силы (в качестве последней выступает исключительно ваша персона да изредка абorigены). Кстати, эти самые местные формы обладают отвратительным нравом и с радостью сожрут любого, приблизившегося к ним на недопустимо короткое расстояние. В большинстве случаев они подлежат уничтожению, за исключением особо крупных представителей, на которых жаль расходовать ценный боеприпас. Кроме фауны, в игре присутствует и флора. Непроходимых джунглей не предвидится, но для оживления пейзажа посажены довольно экзотичные деревья. Одно из них даже получило среди разработчиков название Укропная пальма.

Если говорить об интерактивности, то она есть, хотя и не везде. Так, например, грунт невозможно повредить, а вот дерево разрушаемо, в чем вы без труда можете убедиться сами. Все остальные предметы так или иначе связаны с игровым процессом,

тень, все это производит неизгладимое впечатление. Отлично показаны смена времен суток и погодные условия. Вечером, когда солнечный диск опускается за линию горизонта, в низины спускается сизый туман. Впечатление сногсшибательное!

Сам игровой процесс также красив. Вы можете пройти одну и ту же миссию таким количеством путей, которое не известно даже самим создателям игры. Конструктор позволяет производить на свет самые немислимые сочетания деталей, получившиеся чудовища зачастую оказываются жизнеспособней своих «прощитых» родственников. Например, сочетание колесной подвески, самого мощного двигателя и минимальной башни является идеальным для захвата зданий. При этом наличие оружия совершенно не обязательно. Два-три отвлекающих внимания «кабана» и одна такая пародия на танк спокойно захватывают одиноко стоящее строение, ведь надо лишь встать на контрольную площадку, и здание ваше. То же относится и к генераторам энергии, которые устанавливаются на местах свободного выхода ее на поверхность. **ME**



Славно бабахнуло...
Большой был жук,
а катило всего лишь
одной гранаты. Пове-
да, она была где-то
трехсотой... Ну ниче-
го, мы научимся, мы
обязательно научимся!
Докажем, что чело-
век — царь Вселенной!

Банзай Бонсаев

STARSHIP TROOPERS

Арахнофобия в действии

Не буду утверждать, что Роберт Хайнлайн — самый-пресамый лучший фантаст всех времен и народов (потому как сам так не считаю, по мне Жилиазны, Нивен и Саймак покруче будут), однако то, что он — самый-пресамый именитый, оспаривать трудно. Роман «Звездная пехота» (Starship Troopers) был издан в начале шестидесятых и до сих пор считается одним из лучших фантастических произведений.

А потом, года два назад, Пол Верховен изощрился и снял в Голливуде одноименный фильм. Хитрый голландец взял за основу события из романа, а все остальное переколлабсил просто «в наоборот». Кстати, тонкостей режиссерского сарказма, превратившего глубоко философичное произведение в римейк агитационно-патриотического фильма фашистской Германии, в Штатах

так никто и не понял. Однако кино получилось предельно зрелищным и динамичным и собрало по всему прокатному миру много-много денег. Еще бы, там та-а-акие жуки! Ну чего же на таком материале игрушку компьютерную не сделать? Ну вот и сделали!

Знаете, что было самым, пожалуй, обидным в верховенском фильме? Полное отсутствие неременного атрибута мобильной пехоты — боевого скафандра. Это

не просто костюмчик, по Хайнлайну боевой скафандр — высокотехнологичная бронированная конструкция, которая прыгает высоко, бежит быстро и летает красиво. «Вот только спину чешать он не умеет. Если когда-нибудь эту проблему решат, я на нем женюсь» — цитата про скафандр.

Разработчикам игры верховенский подход, наверное, тоже не понравился, посему скафандры пехотинцам вернули в полном объеме. А все остальное — фильмовое, оно покрасивше будет.

Злым жукам (арахнидам) не понравилось, что люди слишком быстро расселяются по рукаву галактики, угрожая тем самым их собственной экспансии. Произошло несколько мелких пограничных стычек, о которых ни Хайнлайн, ни Верховен толком не рассказали. А потом жуки шарахнули по Земле здоровенным астероидом, начисто уничтожив Буэнос-Айрес. Человечество обиделось и отправило на разборки мобильную пехоту. Разбираться будем мы, причем по полной программе.



Познакомь

Starship Troopers

Жанр: RTS
Разработчик: Bluetongue
Издатель: Hasbro

URL: www.hasbroidinteractive.com

Системные требования:

OS: Win98
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 8x
Video: 3D-ускоритель

ST — RTS, однако очень необычная. Выглядит стратегичка местами а-ля 3D-action, только масштабы здоровенные.

В игре два десятка сингл-миссий, сюжет линейный. Миссии становятся доступными только после успешного завершения предыдущих. Задания — стандартные для RTS последних поколений: от «убей их всех» до всяких-разных «проводи парня из А в В». Управление юнитами — гибридное: можно управлять исключительно мышкой (click&move), модно использовать командный интерфейс и пользоваться горячими клавишами. Рекомендую гибридно действовать, поверьте, после получаса адаптации все становится родным и привычным.

ла фразы «Kill this bug!» многого не нужно.

Сохраняться в течение миссии нельзя — только между уровнями. Впрочем, миссии не очень длинные — в среднем можно почти любую пройти минут за

30–40, так что отсутствие сэйвов почти не напрягает.

Юниты сбрасываются на планету в десантных ботах. Команды для заданий формируются еще на корабле, вы можете выбрать любое количество из доступных войск и экипировать их по вашему усмотрению.

Учтите, корабль — не фабрика по изготовлению юнитов, больше, чем там есть, никто вам взять не позволит. Солдатики — не безымянные болванчики: каждый имеет свои характеристики, которые очень да-

Когда вы пытаетесь отделить группу юнитов от общей кучи, на солдат нападает странное оцепенение, и вся их адекватность улетучивается в небесные дали.

Т



Идея совсем не новая, но выполненная очень удобно — глаза, как в большинстве других стратегий, не разбегаются по куче ненужных



Каждая миссия содержит некоторый набор промежуточных заданий, обязательных к исполнению. Задания отдаются голосом всевидящего командования, как в любой реальной боевой операции. Знание английского приветствуется, хотя для выяснения смыс-

же изменяются. Терять их неразумно, выбывшего матерого ветерана начальство заменяет зеленым новобранцем, что досадно.

Кликнув на солдатику, вы откроете его персональное окошко — данные о его здоровье, максимальной скорости, усталости и т. п.

сведений, а сразу «цепляются» за самое необходимое.

Каждому юниту (или группе) можно назначить один из трех «уровней агрессии». На низком уровне солдатики будут стоять на месте, готовые к глухой обороне, на высоком — бегать по всей карте в поисках противников.

Команды для заданий формируются

еще на корабле, вы можете выбрать

любое количество из доступных войск

и экипировать их по вашему усмотрению.



Здравствуй, мама! Вот я и на первом задании. Скоро нас высадят на Клендату — планету арахнидов, и мы этим гадам покажем! В пыль сотрем уродов панцирных и членистоногих! Мы им за родной Буэнос-Айрес такого наваляем!.. Вышли де-нег на подворотнички!

При всем при этом юниты не тупые: когда на них набегает толпа жуков, солдатики не ждут дополнительных команд и реагируют предельно адекватно и грамотно. Это очень хорошо — если жуки атакуют, то делают они это самозабвенно и массово. Уследить за всем, что происходит на карте, в принципе невозможно, так что самостоятельность ваших солдат очень даже удобна.



А вчера на нас напали летающие жуки. Они успели поотрывать головы первому и второму отделениям, но и мы их славно отделали, убили целых трех! Мама, я пришла тебе клешню этого гада, отдай ее сестренке, пусть повесит над кроваткой. Не забудь выслать денег!

Объединив солдатиков в группы, вы можете отдавать им задания. К сожалению, эта функция выполнена не очень хорошо —

танк на ножках и с ручками, командный — нечто среднее. Оружие навешивается на скафандры, подбирать амуницию во время миссии нельзя. Каждый скафандр имеет определенное количество слотов для вооружения и амуниции. Не забудьте, что в мобильной пехоте в бой идут все — и доктора, и повара. Если у меня повара в схватке вам пригодятся вряд ли, то медиков не экипировать аптечками просто неразумно.

Графика в игрушке очень хороша. Движок оригинальный, аналогов пока нет. Полная трехмерная графика, камера — на ваше усмотрение (хотите — осматривайте площади, хотите — хоть одного отдельного юнита в полный экран). «Картинка» задается перед игрой, вы можете сразу выбрать себе одно из двух дефолт-

похвал. Жуков несколько видов, больше, чем в книге и фильме. В первых миссиях вы будете сражаться в основном с боевыми арахнидами разных «модификаций» — тварями в два человеческих роста, очень шустрыми и крайне опасными в ближнем бою. Все их многого тело —

оружие (и конечности, и другие-всякие шипы). Потом добавятся здоровенные жуки-плазмомометы, маленькие и почти безобидные клопы и умные матки-мозгоеды.

Звук вполне достойный, хотя музыка — так себе, да и солдатики все на один голос и явно от одного логопеда. Пушки гремят, жуки скрипят, командование командует и будит энтузиазм.

К сожалению, всякий мультиплеер отсутствует как класс.

Сохраняться в течение миссии нельзя — только между уровнями.



обычно после того как вы начинаете инструктировать следующую группу, предыдущая свое задание

Движения юнитов естественны, легко различаются лица солдат, жуки же вообще превыше всяких похвал. Жуков несколько видов, больше, чем в книге и фильме.

забывает напрочь. Но это мелочи, с которыми можно бороться. Значительно больший недостаток заключается в следующем: когда вы пытаетесь отделить группу юнитов от общей кучи, на солдат нападает странное оцепенение, и вся их адекватность улетучивается в небесные дали. Если жуки не дремлют — пендык солдатикам.

В игре большая куча оружия, взятого как из фильма, так и из романа, и три вида скафандров — скафандры разведчика, штурмовые и командные. Разведка-скафандр — легкий, слабовооруженный, с мощными ракетными двигателями. Штурмовой — тяжелый

Вот такими я их всех и запомню, мама, и ты их такими запомни! Это мое отделение, я справа, с растопыренными ногами. Сейчас вокруг уже совсем другие парни, а я уже временный лейтенант. Пока, мамуль, ты денег послала?..



ИТОГО

Фанаты Хайнлайна будут в восторге, ибо игра Starship Troopers имеет в основе своего сюжета одноименную книгу. Правда, соответствие не стопроцентное, но все равно получилось неплохо, да и фанаты стратегий в реальном времени все-таки непременно будут довольны.

ных разрешений — 640. 480 или 1024. 768, 16 или 32 бит.

Прорисовка замечательная — детализация чрезвычайно высокая даже на низком разрешении. Движения юнитов естественны, легко различаются лица солдат, жуки же вообще превыше всяких

Идея не мультиплеерная: жуками командовать — дело неблагодарное, а сраживать десантуру между собой — минимум, неприятно.

В общем — играть нужно! И да прославится имя Роджера Янга! **MG**





Алексей Макаренков

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3

Война Вторая мировая, зато в сотый раз



Паспорт

Противостояние 3

Жанр: тактическая RTS

Разработчик: Fireglow

Издатель: «РуссобитМ»

www.russobit-m.ru/

Системные требования:

ОС: Win95/98

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 64 Мбайт

Трудяги покемоны из дружественного забугорья, сговорившись, исправно снабжают Старый Свет продуктами с идеологической подоплекой. Тупоголовая ненависть по отношению к стадам иноземных захватчиков, обвешанное **ядерными боезарядами** «комуфле». И однозначное, один на один со всем миром. Главный герой в роли эскулапа, вызвавшегося излечить человечество от всех недугов методами традиционной медицины. Ты — болезнь, я — лекарство. Попса сначала тихой сапой, а затем уже и могучей кирпичовой поступью протоптала себе дорожку прямоком на прилавки потребителей игровой продукции всех стран мира.

Хороших стратегий, в которых помимо вялого шевеления прямокишечной извилиной требуется задействовать серое вещество коры, не было уже давно. Впрочем, находясь братья славяне, готовые сказать категорическое «нет» подлой покемоновской контре, оккупировавшей рейхстаги наших геймерских будней.

Недоумение вызывают лишь откровенно поповские пути попадания к нам замаскированной под ширпотреб игры, способной тягаться с та-

кими столпами жанра, как Commandos и Shogun. Sudden Strike (в интерпретации отечественных локализаторов «Противостояние 3») с легкой руки издателей (не путать с разработчиками) кидал пальцы за долго до своего появления на прилавках. «Четыреста тысяч заказов!» Вуаля или рекламный ход? Наверное, об этом мы так никогда и не узнаем. Но до неприличия цветастая коробочка таки добралась до конечного пользователя, а мы наконец-то узнали, что жив еще порох в пороховницах. И пускай в разработчиках

ходят не совсем те люди, которые в свое время зарекомендовали себя созданием «Противостояний»... Это уже не «Наша игра», хоть подобные слухи и ходили по игровому андергаунду. Все равно, продукт получился высококлассный.

Стратегический элемент зарезан во младенчестве в угоду тактическим манипуляциям. Нет никакой необходимости что-либо строить или производить. С начала любой миссии — игрового элемента, который разработчики так и не ликвидировали, хоть мода того и требует, —

в распоряжение игрока предоставляется строго лимитированное количество юнитов. И пускай в мерках «Противостояния» их количество исчисляется сотнями, разбитыми на отдельные отряды, «подпитки» со стороны ждать не следует. Придется обходиться тем, что есть.

Активно насаждаемая разработчиками политика любви к каждому отдельному юниту успешно исполняет свои обязанности, заставляя играющего почувствовать себя настоящим военачальником времен Второй мировой. Разворачивающиеся на территории Европы и заснеженного Союза компании вытягивают из командующего все остатки серого вещества, требуя вложения максимума умственных усилий. Опрометчивым шагом станет жертва врагу подразделения пехоты в начале миссии. Возможно, острую нехватку послужного состава вы заметите не сразу, а где-нибудь на третьем десятке минут текущего задания, но то, что потеря напомнит о себе, можете не со-



дая протяженностью не в одну миссию. Детально проработанный сюжет для каждой стороны. Войска противостоящих сторон, не похожие друг на друга и в то же время сбалансированные. Дополнительный баланс внутри армий: тактика tank

Смерть всему — знаменитая «катюша», которая может накрыть своими реактивными снарядами все, что угодно. Вот «ета» уже не «йзрунда»!

потребуется не один час игрового времени. И шансов на то, что игра отпустит вас от мониторов на это время, практически нет. Единственный шанс улизнуть — успешно выполнить задание. Тогда чувство невыполненного долга на какое-то отпущает. Но чашка кофе — и снова хочется играть. Клинический случай, когда множество факторов, в миллионе других комбинаций не приведшие бы ни к чему, сформировали собой адскую смесь. «Коктейль» Молотова из играбельности, атмосферности, напряженного сюжета и — и это в наше время редкость — глухого хардкора, не дающего тупой полсе ни единого шанса на выживание.

Но «Противостояние» не было бы большой игрой, не позабывшись разработчики о второй стороне дела. Об антураже. Визуальный ряд игры силен. В наше время, когда подавляющее большинство разочаровалось в спрайтах с легкой руки RA2 и C&C2, весьма удивительно видеть такое... Похорошевшие Commandos



мневаться. В этом суть игры: думать приходится с опережением, а то, что враг не даст вам никакой форы, изначально подразумевается.

Главное в RollerCoaster Tycoon —

строить огромные и красивые американские горки, эти самые роллеркостеры.

Это — основа вашего процветания!

Шагнув из стана классических RTS в сторону тактического симулятора, «Противостояние» замерло на полпути и удивительным образом оказалось на территории варгейма — жанра, имеющего к «риалтайму» весьма отдаленное отношение. Sudden Strike же, в отличие от большинства прочих стратегий, обзавелся кнопкой «пауза», нажатие на которую дает еще больший простор для тактического гения играющего. Время замирает, и у нас есть сколько угодно минут для обдумывания следующего шага. Но стоит снять игру с паузы, и лихорадка постоянного сражения увлечет за собой.

Три полноценные кампании (Германия, Союз, союзные войска), каж-

rush'a в Sudden Strike не возмемет ровным счетом никакого успеха. Пехота умеет ставить мины, а значит, любая атака техники, пытающейся

проломить скорую дорогу к концу миссии, захлебнется работой жалкого десятка солдат. Попытка взять деревню штурмом обречена на неудачу, если в этой деревне сосредоточены войска противника пускай даже в десять раз меньшего количества, чем есть у вас. Стоит оппонентам оккупировать селцо (на самом деле, любые строения), и выбить их оттуда будет практически невозможно. Впрочем... при наличии тяжелой артиллерии можно сравнять деревню с землей, дальним огнем ударом отрезать пути к отступлению, заминировать мосты...

Для того, чтобы спланировать и в дальнейшем осуществить даже небольшую по масштабам операцию,



ИТОГО

Превосходный тактический симулятор, который способен на многие часы приковать все внимание игрока к монитору. Россия, Германия и войска союзников в очередной раз пытаются решить исход Второй мировой войны, хотя, казалось бы, результат известен заранее. Игра настойчиво рекомендуется всем тем, кто неравнодушен к стратегиям, в которой надо думать...

в десятикратно превосходящих масштабах с возможностью разрушения всего и вся. Полигоны так не могут. Спрайты же с этой работой справляются легко. Разрушенные дома и мосты, поваленные деревья и столбы ЛЭП. Ковровая бомбардировка, прошедшая по полям и лесам, изменяет карту до полного неузнавания. «Ой, Вань, смотри какие танчики!» на протяжении всей игры гарантированы. Ваши домашние будут довольны, что вы приобщаетесь к искусству...

Похоже, находятся еще гейммейкеры, способные сказать категорическое «нет» подлому Пикачу, окольными тропами пробирающемуся на игровой рынок. Разработчики Sudden Strike с желтой тушкой обошлись самым непристойным образом. С окровавленными ушами, исполосованный автоматными очередями, покемон удирает без оглядки. Ему еще невдомек, что на родине тысячи и тысячи добровольцев объединяются в военные формирования и выходят в открытую Сеть, чтобы «противостоять» (ловите тонкий намек!) друг другу в честной битве. Скоро большеглазый любимчик капризных чад узнает, что такое тактика «выжженной земли».



Эти два жучка встретят вас в игре первыми, после полубомбического состояния самое оно получить пару вводных об окружающем мире. Правда, информация абсолютно бесполезна, но и на том спасибо.



ПОЛНЫЙ УЛЕТ

Семейка
Аддамс

Кошмарный сон пчеловода



Когда я взглянул на обложку компактa, пожалованного редактором, первое, что я увидел, было пчелой с человеческим лицом, в состоянии бреющего полета. Сразу припомнился старый фильм ужасов «Муха». Но как выяснилось, к ужасам игра никакого отношения не имеет не потому, что в главной роли **пчела**, пусть и мутант, а потому, что на поверку оказалась милейшей адвенчурой, с доброй порцией юмора и добротной сделанной графикой.

Паспорт

Полный улет

Жанр: Adventure

Разработчик: Nikita

Издатель: Nikita

URL: <http://www.nikita.ru>

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium 200 МГц

RAM: 32 Мбайт

DirectX 7.0

Отечественная контора Nikita выпустила из недр своих на свет божий весьма занятный квест «Полный улет», погружающий игрока в мир ползающих, летающих и прыгающих братьев наших меньших в роли пчелы-получеловека. Мы — это в прошлом девушка Дарья, в настоящем пчела Медарья. Стать труженицей сотового дела (не путать с менеджром мобильной связи) ей помог добрый старикашка, превратив ее в пчелу за мелкое воровство. Даже, собственно, за попытку, поскольку попробовать яблоки в саду у доброго деда Дарья не успела — получила заклятие в спину. По неизвестной причине заколдованным ока-

зался и бойфренд девушки, гарный хлопец Вася, с легкой руки деда ставший муравьем Мурвасей. Задача перед Медарьей стоит следующая — найти Васю и вернуть ему и себе человеческий облик. Вот, собственно, и весь предел мечтаний. Конечно, можно фыркнуть на детсадовский сюжет, дескать, сказка на ночь для детей, страдающих хронической бессонницей. Но будете не правы. Сюжет хоть и не новаторчен, зато его примитивность с лихвой окупает игровой процесс. Какое правило квестового мира? Правильно — «Ты мне, я тебе», аксиома, здесь она тоже присутствует, естественно, но в какой реализации! Дело в том, что, как вы уже поняли, главное действующее лицо — жел-

то-полосатый мух, а действие происходит в доме, где габариты сохранены соответственно новым пропорциям. То есть когда подлетаешь к двери и садишься на ручку, то на самом деле чувствуешь себя козявкой, про поверхности типа стола я вообще молчу: начинаешь озираяться, опасаясь удара мухобойкой. А NPS'ы одного с вами роста имеют свойственную насекомым привычку — ныкаться по углам, щелям и прочим труднодоступным местам. На их поиск тратится основное время игры, ну и на выполнение задания тоже немало, они в «Полном улете», как бы это сказать, весьма оригинальны. К слову, о полетах. Движок игры — честное, стопроцентное 3D, со щедрым количест-

вом полигонов на мурашах и качественными текстурами на задниках (в основном статичные), реальность respectable дома полная. Взлетев под люстру и намотав вокруг нее пару витков, можно вдоволь полюбоваться роскошной обстановкой гостиной или спальни. Проблем с фигурами высшего пилотажа нет, все просто и очень удобно: ротация мышью, вперед — левой кнопкой той же мыши, полный назад — правой кнопкой, ну и плюс еще кнопка «применить» на клавише, с пробелом, в качестве «инвентаря». Все просто. Если есть необходимость зависнуть на месте, то не нужно удерживать кнопку «Вперед», Медарья висит в любой точке в воздухе сама. А зависнуть иногда желание возникает, поскольку посмотреть приходится во все

Все диалоги в «Полном улете» крайне несодержательны, догадаться о чем-то можно только по наитию или по свершению действия.

плюсом. Со вкусом, добротно и оригинально. Немного подкачала некоторая «стерильность» помещений, но это ощущение можно поправить, залетев в камин или вытяжку на кухню, где пыльно, темно и висят нити паутины. Там же, кстати, можно найти много чего интересного, к примеру таракана Поддувало, который за сахарную крошку (местная валюта) покажет вам такую красоту (вкупе с нереальностью), что останется только еще раз помянуть добрым словом богатую фантазию разработчиков. Что именно, не скажу, сами увидите, пусть это будет для вас сюрпризом. Теперь о ложке дегтя.

Игра напроць отечественная и вроде корявым переводом не должна страдать, однако, при всей полной русскоязычности, огрехи озвучки есть. Подборка актеров для



Уборная. Все как в настоящем, реальном доме. Правда... где вы такие чистые уборные видели, господа разработчики?

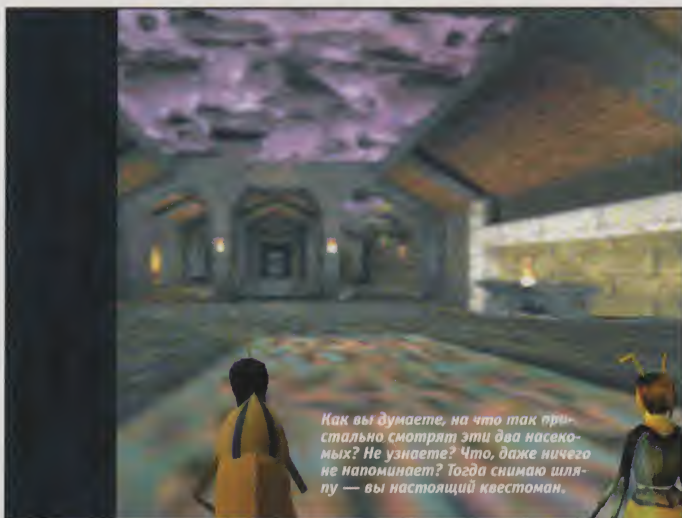
баллотирующийся мэр Жужуков, в очень знакомой кепке, постоянно запинаясь на фразах, и понять его можно с трудом. А муравей из аквариума, безбашенный байдарочник, кроме слов «типа», «как бы» и «ура» более ничем похвастаться не может. Также очень странно то, что музыки в игре практически нет, что, с одной стороны, дает возможность приблизить происходящее к реальности, а с другой — обедняет игру, поскольку до настоящего реализма авантюриной игре все же далеко. Про трудности с поиском игровых точек, сиречь квестовых заданий, я уже упомянул (кто ищет — тот всегда найдет, вопрос как долго и где именно искать). Из огрехов хотелось бы еще отметить полное отсутствие подсказок. Вообще, все диалоги в «Полном улете» крайне несодержательны, догадаться о чем-то можно только по наитию или по свершению действия.

Подводя итоги, хочу сказать следующее: несмотря на немудре-



фасетчатые глаза, выискивая проход в межкомнатные коридоры, мелкого жучка-лекаря в камине или просто любуюсь на красоты интерьера. Убранство, если позволите так выразиться, комнат дает полное право поставить дизайнерам «Полного улета» пятерку с большим

речевого сопровождения сделана не ахти как, запись голосов производилась не единым целым, а то не есть хорошо. Оса, с внешностью голливудской красотки, сидящая на полочке в ванной, щеголяет писклявым голоском продавщицы овощного отдела. Другие персоналии —



Как вы думаете, на что так пристально смотрят эти два насекомых? Не узнаете? Что, даже ничего не напоминает? Тогда снимаю шляпу — вы настоящий квестоман.



Квест интересен сам по себе. Плох он или хорош — это одна большая загадка, и решать ее или нет — по большому счету дело, конечно, сугубо личное, всегда есть альтернатива взять гранатомет в руки. «Полный улет» не займет верхние строчки чартов и не сыщется себе армию поклонников, есть все нюансы, не позволяющие ему подняться к небожителям Legend of Kirandya и прочих столпов adventure, но право на жизнь имеет заслуженно.

ный сюжет и в общем-то детскую тематику игры, купить ее все же стоит. Как я уже сказал во вступлении, похоронить жанр квеста не получится, невзирая на веяние времени и вкусы поколения «Пепси». Бегать по мрачным коридорам с большой пушкой наперевес, много ума не надо. А это, знаете ли, не способствует повышению мозгового потенциала. Так недолго дойти до состояния «военного синдрома», хотя адреналиновые волны тоже необходимы, чтобы не стать напроць плюшевым. Это тоже плохо, не для настоящего геймера. Настоящий игрок должен держать золотую середину и свободно чувствовать себя в любом жанре (за исключением симуляторов спортивных игр, это точно на любителя). Не будем клясть судьбу, что, дескать, того, что цепляло надолго и запоминалось навечно, уже нет и вроде как не будет, это не для нас, не для настоящих игроков. Так могут рассуждать только те, кто никогда не любил приключений и не имеет представления об этом. Вот, собственно, и все. Играйте и ищите, найдете и обрящете. **MC**



Ох и мрачный же городишко этот Баркитсвилль! Посмотрите, как чуждо смотрится на провинциальных улицах солдат в мундире. Это истина! Здесь солдат ЧУЖОЙ.

Банзай Бонсаев

BLAIR WITCH VOLUME II: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

Страсти-мордасти 2



В прошлом номере MG мы обозревали первую часть игрового сериала **Blair Witch Project**. Называлась она Rustin Parr и имела самое прямое отношение к прошлогоднему мегахиту **Nocturne**. Минимум — был использован тот же самый игровой движок, максимум — в игрушке те же персонажи и примочки, что и в **Nocturne**. Не успели мы наиграться в первую часть, как подоспела вторая — the Legend of Coffin Rock (LCR).

рия этой местности или выдуманная. Однако весь мир уже знает: в Блэр что-то нечисто. Совсем не чисто. Фильм «Ведьма из Блэр» все уже посмотрели. Из этого и будем исходить.

Вторая часть трилогии Blair Witch Project именуется громко и чрезвычайно зловеще: «Легенда Гробовой скалы». Гробовая скала — группа валунов, то самое место недалеко от Баркитсвилля, которое было так детально показано в фильме. Напомню вам связанную со скалой историю.

В 1940–1941 гг. в Баркитсвиле исчезли семеро детей. Позже один из них был обнаружен в доме некоего Растина Парра. Живым. Остальные тоже были там... Об этом подробно повествуется в первой части трилогии. А когда на поиски пропавшей девочки отправились пятеро здоровых вооруженных мужчин, произошел самый громкий конфуз в местной истории. Трупы всех пятерых и были разложены в полном непорочестве на этой самой Гробовой скале. Разделанные, как скот на бойне, и со странными порезами на лицах.

Действие LCR происходит задолго до этих неприятных событий, в 1886 году, в самый разгар амери-

Последняя сохранила только движок. Сюжет игры никаким боком «не приклеивается» к событиям **Nocturne**. Здесь не будет ни знакомых уже героев, ни дейвизов, которыми так классно орудовали мистер Стрэнджер и его последовательница мисс Холлидей. Никаких секретных обществ, комитетов спасения и прочих дел. Никаких ноктюрновских корней. Однако место, где происходят события игры, хорошо знакомый нам Баркитсвилль, Мэрилэнд, США. Если

ЭТО название не отложилось, напомним, что Баркитсвилль — название на карте, а вот местное, историческое наименование — Блэр. Тем, кто плохо читал предыдущий номер, дам кратенькую справку. Блэр — небольшой городок, знаменитый на весь мир, как Стоунхедж или глубокое шотландское озеро Лох-Несс. К сожалению, у меня не было возможности смотаться в США и лично проверить наличие городка Блэр и прогуляться по окрестному бездорожью. Посему я не могу вам сообщить определенно — подлинная громкая исто-

Анализ

Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock

Жанр: 3D-Adventure

Разработчик: Humanhead Studios

Изготовитель: G.O.D.

URL: <http://www.humanhead.com/>

Системные требования:

OS: Win98

Процессор: Pentium II 233 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 4MB VRAM

канской гражданской войны. Главный герой с библейским именем Лазарь (Lazarus), солдат армии северян, получил новость от кого жестокий удар по голове и залег под кустами где-то в баркитсвилльских окрестностях. Так бы он там и сгинул, если бы не нашла полумертвого солдата маленькая девочка Робин Уивер (Robin Weaver). Она доложила о находке своей бабушке, в результате Лазарус и вправду, можно сказать, воскрес. Выходили солдатики, но не полностью — Лазарь вместе с новым рождением приобрел тяжелую ретроградную амнезию — почти полную потерю памяти. Лежал он себе в лесном бабушкином домике, мыслил над неразрешимыми загадками собственного прошлого, и тут произошло неприятное. Робин отправилась в лес с корзинкой

Главный герой с библейским именем Лазарь (Lazarus), солдат армии северян, получил новость от кого жестокий удар по голове.

воспоминаний будут частыми, но, к сожалению, ни к чему определенному не приведут, история так и останется незавершенной.

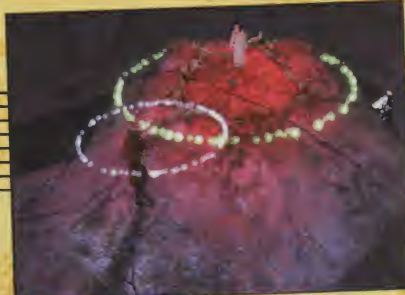
А в промежутках расследования, в полном соответствии с жанром, на вас будут нападать разные мистические гады, с которыми нужно будет справляться «глазом, рукой и сердцем». Гадов немало, и еще они действительно страшными случаются.

А сейчас самый огромный и мерзкий минус: прохождение LCR — предельно линейное. Почему предельно? Да потому что пройти в очередную локацию вы сможете исключительно в том случае, если выполните абсолютно все квесты в предыдущей. Мало того, придется выслушать все без исключения диалоги. К сожалению, поиск в результате затягивается на



Болезнь никогда не красит человека. Это часть психологической обработки геймера — вам придется заниматься расследованием кидпинга буквально с больничной койки. Вот такие тяготы и лишения...

Не знаю, отчего в превью господин ОперКОТ так не полюбил движок игры, астеничным я его (эджин) при всем желании не могу назвать. Правда, не исключая, что демка бы-



и не вернулась. Ждали ее, ждали, бабушка от стресса обезножила совсем, ну кому идти искать? Тут без вариантов. Вот Лазарь и отправился.

Всю оставшуюся игру мы будем, уже по доброй традиции, заниматься расследованием и поисками собственной спасительницы.

Сюжет идеальный: мы знаем о данной местности даже больше, чем наш герой. Мы не знаем истории США, и учить ее не придется — спасибо амнезии Лазаря. В общем умеем ходить, махать саблей и стрелять (мышечная память посильнее будет!), достаточно связно разговаривать, у нас некоторая слабость, сильные головные боли и омерзительное настроение.

Почти каждая сцена во второй части трилогии будет вызывать у Лазаря фрагментарные воспоминания, выполненные как видеовставки. Мы выясним, что Лазарь был ранее военным следователем, которого командование северян откомандировало в Баркитсвилль с целью выяснения обстоятельств ограбления поезда с продуктами для армии, для чего неизвестные мятежники вывели из строя железнодорожные пути. Обрывки

несравненно большее время, чем того заслуживает. Страдает главная радость геймера — батальные сцены (видеовставки не в счет!), выглядят на фоне расследования слишком скоротечными. Тычемся, тычемся, тычемся, тычемся, тычемся, тычемся, тычемся, потому пальнем пару раз и снова тычемся.

Графика в LCR такая же чумовая, как и в его предшественниках.

Посмотрите, как это сделано. Можно вставить в рамку и повесить на стенку — никто ни в жисть не догадается, что перед ним — скриншот. Фотография, вот как это называется!



ла неудачной. В релизе — хороший движок, добротный, если полигончиков на душу населения и уменьшилось, то для того, чтобы это определить, нужен, минимум, калькулятор в купе с микрометром. Графика все недостатки игры окупает.

И еще звук. Именно так — «еще звук». В сумме с графикой. Всю игру эти две составляющие держат нас в АТМОСФЕРЕ. В страшной атмосфере того, что ушлые американские киношники величают саспенсом. Это когда страшно, и чем дальше, тем страшнее. Буквально на втором часу игры напряжение нарастает буквально до звона. Описать на бумаге это нельзя — возможно только почувствовать. **ME**



Данная игра вовсе не продолжение Blair Witch 1: Rustin Parr. Просто действие происходит все в том же мистическом месте под названием Блэр. Игра несколько уступает первой части трилогии из-за линейности сюжета, но все так же лихо передает атмосферу фильма ужасов.

Вот такие brave парни на лихих скакунах, доблестные покорители Скалистых гор, и будут догонять, преследовать и изничтожать меньших братьев Гринписа. А нечего им на свободе гулять! В зоопарке лучше....

Банзай Бонсаев

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER 3: TROPHIES OF THE WEST!

Охота — лучше неволи



Паспорт

Rocky Mountain Trophy Hunter 3: Trophies of the West!

Жанр: охотничий симулятор

Разработчик: WizardWorks

Издатель: Infogrames

URL: outdoors.wizardworks.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium 266 МГц

RAM: 32 Мбайт

CD-ROM: 8x CD-ROM

Во времена Леонида Ильича Брежнева игрушка, название которой вы видите на этой странице, наверняка была бы мегахитом. Причем официально одобренным и обязательным для изучения в средней школе. А все потому, что **Леонид Ильич**, как простой политический парень из народа, очень любил походить (поездить) в свободное время по природным закромам Родины и пострелять по братьям нашим меньшим. Гринписа в стране по понятным причинам тогда еще не было, поэтому охотой баловалась практически вся наша народная элита.

Охота — это хорошо. Не верите? Найдите Бианки (это писатель такой) и почитайте. Бедный Вэмби на фоне не мощного потока охотничьей пропаганды смотрелся весьма бледно.

А сейчас все по-другому. На теннисном корте много дичины не настреляешь, да и еду на горных лыжах метко не пальнешь. Поэтому будем рассматривать Rocky Mountain Trophy Hunter 3 объективно. Без всякого давления сверху или, скажем, снизу.

Есть такая игромейкерская контора WizardWorks. И вот уже много

лет выпускают эти любители постоянного большого кучу игрушек с одной общей-преобщей темой. По-аглицки тема называется простенько outdoors. На русский переводится значительно длиннее «на свежем воздухе». Игрушек этих великое количество, визарды плодят их с каким-то маниакальным упорством, радуя своих немногочисленных, но столь же маниакальных поклонников. Эдакий налаженный конвейер. Как, скажем, пончиковая (много делать не надо — суточную норму, не больше, остальное все равно зачерствеет). Так и визарды отмерят точно рассчитанное количество по-

клонников и выпустят точно рассчитанное количество игрушек. Постоянный и стабильный доход. И никто не парится. Вам наверняка случалось играть в какие-нибудь другие охотничьи «аутдорзы» визардов. Deer Hunter, Fish Hunter, Bird Hunter, даже Carnivores и та была про отстрел динозавриков. Выгодное же дело: разработал движок, тут же наложил три вида текстур — для охоты на оленей, для охоты на птичек, для охоты на рыб — и сиди считай дивиденды.

Правда, не все так просто в царстве игрушек. Ведь если на этом и успокоишься, если так и будешь

плодить текстурки, тут же отыщется какой-нибудь новатор, сделает игру на ту же тему, но получше и обкачает. А посему игрушки от Wizard технологически очень даже ничего. И с каждым годом «все ничевее и ничевее».

Rocky Mountain Trophy Hunter 3 — симулятор охотника. Даже не охоты, а именно охотника. В общем — банальный FPS, но... без монстров. Если, конечно, в зеркало не смотреть...

В третьей части Trophy Hunter вы не просто так охотник. Точнее не пеший охотник. В лучших традициях Дикого Запада вы — охотник на лихом коне. Ваш четвероногий сообщник будет карабкаться по скалам аки тур, прыгать через расщелины, ржать, прятать ушами и лягаться. А вы будете здоровенным бородатым дядькой, закаленным пионером того самого Запада.

Местность, ваши охотничьи угодья (Rocky Mountain, Скалистые горы) — скальный массив на западе США. Во всех приличных фильмах

Зверей много. Действительно много. Охотиться придется на два вида медведей — черного и бурого (который гризли), на лося, на горных козлов, карибу, далласских баранов (это звери, не люди) и даже на горного льва. Так гордые американцы называют пуму.

Зверь теперь не тот пошел, что раньше. В предыдущих игрушках оно как было — зверь был тупой, прятаться не умел, из-за угла не бросался. Теперь зверь другой пошел. Умный, хитрый и коварный. В лучших традициях FPS. Только, конечно, больше бегаёт и прячется, чем стреляет и кусается.

На такого подлого зверя имеется у игрушечного охотника куча аргументов. Весьма и весьма серьезных. Перечислю для наглядности их все.

Винтовка калибра .243
Винтовка калибра 30–30
Промысловая винтовка калибра .270
Промысловая винтовка калибра .280
Промысловая винтовка калибра .308
Автоматическая винтовка калибра .300



А вот тут нам все скажут и покажут. Где что растет и где кто обитает. Все простенько — мышкой нужно, да же не лошадкой. Такой вот интуитивный интерфейс.

Зверь теперь не тот пошел, что раньше. Теперь зверь умный, хитрый и коварный. В лучших традициях FPS. Только, конечно, больше бегаёт и прячется, чем стреляет и кусается.

за подल्याка такая. Ясно только, пушнине это не понравится.

Чтобы выманить хитрого зверя, как и в любой визардовской игрушке, у нашего парня есть немеренный набор из всяких разных манков (даже на козла, наверное любопытная штуковина), ревелок, пищалок, бурчалок и квакалок. А чтобы рассмотреть атакующего медведя-подранка, есть замечательный бинокль с трансфокатором и целый набор каллиманторной оптики.

А теперь великое открытие: графика в игре — замечательная. Нет, не надо смеяться, крутить пальцами — действительно замечательная. Это если отдельно рассматривать Скалистые горы и животных. И те и другие сделаны просто обалденно. Может быть листочки на деревьях и спрайтовые, но веточки, к которым



про ковбоев и индейцев эта местность показана достаточно исчерпывающе. Красиво там очень, этого не отнять. Игра, помимо всего прочего, включает в себя что-то вроде путевода — текстовую информацию о различных участках Скалистых гор, где какая природа, погода, какие зверушки там водятся, кого из них можно изводить. Так что, ежели собираетесь эмигрировать на Дикий Запад — весьма рекомендую.

Промысловая винтовка калибра 7 мм
Компандный лук
Промысловый арбалет
Длинный охотничий лук
Револьвер «Магнум» калибра .44
Полуавтоматический пистолет калибра 9 мм
Помповый дробовик 12 калибра
Полуавтоматический дробовик 12 калибра

Еще присутствует какой-то Muzzleloader, что-то он там делает с черным порошком, я до него еще не добрался и так и не понял, что это



Шли олени по своим оленьим делам. А тут как на грех в оросе прятался мужик на коне и с одиннадцатью видами огнестрельного оружия. И с тремя видами холодного. Ну не повезло рогатикам...



ИТОГО

Резюме будет кратким: игрушка хорошая, но на любителя. Любите убивать зверушек — добро пожаловать в рай.

эти листочки приделаны, — явно полигональные. Деревья действительно похожи на деревья, камни — на камни, кручи — на кручи, лужи (!) — на лужи. Даже небо не подкачало — самое что ни на есть нормальное американское небо.

Зверушки тоже хороши. Как настоящие. И двигаются естественно, и цвет хороший и тени...

Вот только в цельную картину все это стыкуется с большим трудом. То есть совершенно не стыкуется. Помните были детские передачи, где ведущие якобы перемещались по телевизионным задникам? Вот такое же ощущение: ноги у животных отдельно, задники — отдельно. Только в отличие от телеведущих, ноги у здешнего зверья еще и проваливаются сквозь текстуры местности. Не очень сильно, но вполне заметно.

Звуки есть. Птички, лягушки и козявки. Природа, одним словом. Очень успокаивает.

Очень порадовала возможность сетевой игры. Согласитесь — приятно, идешь на охоту, но не один, а с друзьями. Не умеете? А чего там уметь — наливай, да пей... Можно даже «Пепси». Или ряженку какую... **MG**

faShipSam1 killed by Delta1-3A

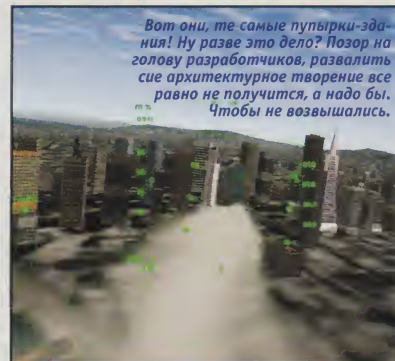
PAUSED



Горишь, бубновый! Ой, да это ж я горю! Ну что ж, у меня есть запасной выход — точнее, запасное кресло, катапульты называется.

0% 260 KTS HDG 160 5546 FT MSL

WARNING: ENGINE FAILURE



Вот они, те самые пупырки-здания! Ну разве это дело? Позор на голову разработчиков, развалить сие архитектурное творение все равно не получится, а надо бы. Чтобы не возмущались.



JETFIGHTER IV: FORTRESS AMERICA

Старый Дроид

Симптом Бэтмена, или Сон президента США



Паспорт

Jetfighter IV: Fortress America

Жанр: авиасимулятор

Разработчик: Mission Studios

Издатель: TalonSoft

URL: www.talonsoft.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium II 333 МГц

RAM: 32 Мбайт

DirectX 7.0

Американцам очень нравится быть хорошими. Ну сил нет, как им хочется быть спасателями мирового значения (и не важно в чем — в спасении на пляжах Малибу или от интервенции инопланетян). Поскольку на пляжах все спасены, а непрошенные гости получили **пинка** в День независимости, болезненное желание тем не менее осталось. Пришлось срочно что-то придумывать, и вот контора Mission Studios при поддержке TalonSoft выпустила в свет авиасимулятор с пафосным сюжетом про **злобную** Коалицию и доблестных американских летчиков асов.

Великая американская мания

Дело вот какое — настал 2012 год, и миру является Коалиция в лице Китая, Северной Кореи и, ну естественно, России, куда ж без нас? Организация эта создана исключительно для одной цели: показать всем известную маму Кузьмы. Достигается это путем развязывания вооруженных конфликтов во всех горячих точках планеты. Разумеется, Штатам больше всех надо туда лезть, дабы восстановить справедливость. При этом русские воплощают в жизнь весьма оригиналь-

ную идею, реально, кстати, существовавшую в период гонки вооружений: вывод на орбиту контейнеров с мусором и распыление его по околоземному пространству. Результат: превращенные в хлам американские спутники и, как следствие, кирдык всем системам дальней связи, координации, разведки и вообще всего, что было зависимо от спутниковых систем. Решив, что этой акции будет недостаточно, Коалиция дает добро на хак компьютеров американской армии умельцам-добровольцам. В принципе вполне достаточно для того, чтобы «разум возмущенный» вски-

пел и задымился у любого горячего американского парня, и он встал на защиту родины от нависшей угрозы. Что, собственно, и требовалось.

Дядя Сэм зовет: «Help!!!»

Взрывы и крики о помощи доносятся из Сан-Франциско, Калифорнии, штата Вашингтон и Орегон. Коалиция создает серьезные проблемы на Западном побережье и Гавайях, в общем тотальная оккупация. Вам, пилоту американской эскадрильи (очень жаль, что не русской), с базы в Сан-Франциско нужно не много не мало решить исход войны в 32 миссии за 18 дней. Пустяки, прав-

да? Самолеты для разборок предлагаются следующие: F-14 TomCat, F-22 Raptor и F/A SuperHornet — как говорится, на любой вкус. Вооружение навешивается стандартно, без всяких особенностей и не особо радует ассортиментом: Maverick'и (в представлении, я надеюсь, не нуждаются), три типа ракет «воздух-воздух», пушка, три вида бомб. Вот и все, отмечу лишь, что один вид бомб имеет лазерное наведение — систему LANTIRN. Наводятся они в отдельном режиме, при запуске будьте внимательны с управлением самолета, ибо автопилоту доверять не стоит. Что же касается игрового процесса, то сказать особого нечего. Режимов два: можно запустить instant action, где миссии доступны вне зависимости от прохождения компании, а можно

Взрывы и крики о помощи доносятся из Сан-Франциско, Калифорнии, штата Вашингтон и Орегон.

European Air War себе такого не позволяла. Глюкавость радует глаз, в самые неожиданные моменты (наверно, с целью отвлечения внимания, что, видимо, должно усложнить полукрадное пилотирование летательного аппарата) земля разворачивается черными дырами, куски гор в один миг исчезают без посторонней помощи, а дороги иногда «не попадают» в свое продолжение. Ну, правда, если посмотреть (пристально) на здания в городе, мосты (к примеру Золотые Ворота), то все в общем-то пристойно. Это если не брать во внимание некоторую линейность построек. Впрочем, такая конструкция свойственна американской архитектуре. Что же касается самолетов и наземной техники, тут никаких замечаний нет, полигонов не пожалели, да и глянца навели не усердием. Правда, если вам при-



Приборный щиток — не активный, естественно, но зато практически реалистичен, а это главное. Чтобы реально, но бесполезно.

критичное, но не второстепенное (до момента знакомства со звуком в Jetfighter IV: Fortress America). Оказывается, звук способен выта-



начать кампанию и облететь все по порядку. Задания вполне свойственные жанру — точки для уничтожения, защиты, огневой поддержки (waypoints), после завершения всех дел над которыми можно в принципе и не лететь домой, а весело и жизнеутверждающе грохнуть на землю (миссия все равно будет засчитана). Система ESM работает, как и в жизни, на его величество случай, а одно попадание ракеты любезно предоставляет возможность начать задание заново, если вы его еще не успели выполнить. Реализм в этом плане полный. Чего не скажешь об остальном.

Обещать и выполнить — это две большие разницы

Обещали п-е количество миль реалистичного ландшафта и, что самое интересное, сдержали обещание — все реально, так может выглядеть настоящая земля на высоте приличного километража. Все плоское, плоское до безобразия, небоскребы Сан-Франциско выглядят неприличными пузырьками на фоне текстурированной пустыни. Ну нельзя же так, господа разработчики! Даже

дет в голову блажь включить режим просмотра объектов, то, к примеру, у обозреваемого БТР-50, легко мо-

Земля разворачивается черными дырами, куски гор в один миг исчезают без посторонней помощи, а дороги иногда «не попадают» в свое продолжение.

жет отсутствовать днище. Ну и на сладкое: если миссия выполнена, а при посадке на авианосец вы промахнулись, не отчаивайтесь и не паникуйте, садитесь... прямо на воду! Отличается эта посадка от приземления на полосу ничем не будет, визг тормозов шасси, вибрация фюзеляжа — все то же самое, плюс поздравление с удачной посадкой и приглашение проследовать дальше к славным подвигам. Вот так вот, делайте выводы.

Рев турбин и патриотические фанфары

Я почему-то всегда считал, что качество саунда в симуляторах не самое важное. Ну не совсем вообще не

щить из провальной ямы огрехов даже игру, где он собственно не является основным показателем. Озвучка в игре — просто что-то с чем-то! Чтобы оценить ее по достоинству, рекомендую сыграть в Jetfighter 4, надев хорошие наушники и воткнув в комп неслабую звуковую карту. Creative Sound Blaster Live! вполне подойдет. Музыка героическая, что соответствует жанру, и боевой дух поднимает без проблем. В принципе добавить нечего — хорошо, и этим все сказано. Но вот озвучка происходящих событий заслуживает отдельного упоминания. У меня сложилось такое впечатление, что при взлете я реально нахожусь под коллапом кокпита и держу в руках штурвал (ну богатая у меня фантазия, что поделаешь?), настолько реалистичен разгон турбин. Стаккато автоматической пушки и взрывы пораженных целей, шумовые эффекты радиопередач — не просто хрипение исковерканной речи, а прямо-таки реальное наложение частот, с помехами эфира. Супер, просто супер. Именно благодаря звуку игра приподняла тонуций в глюках нос. МС



ИТОГО

Jetfighter IV — авиасимулятор, смысл которого заключается в войне с нашими соотечественниками. Ощущение осталось двойственное: с одной стороны — играбельно, временами захватывающе, с другой — глупо глючно и коряво. Если вам более по душе игровой процесс, без мелочей типа графики и физической модели, то в путь — вам понравится.



FIFA 2001

Пинание колобка в сезоне 2001

Николай
Барышников



Паспорт

FIFA 2001

Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: EA Sports
Издатель: EA



www.easports.com

Системные требования:

ОС: Win95
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Позволю себе сделать небольшой отступ в историю — футбол от EA появились на PC уже в 1993 году, а первая игра носила титул FIFA 1994. Это была крайне веселая аркадка, лишь отдаленно напоминавшая настоящий футбол. В ней не было реальных игроков, отсутствовали клубы и лиги разных стран, а играть можно было лишь в два режима: лига и чемпионат мира. О лицензии УЕФА и говорить не приходится, компания EA тогда еще не была тем, чем она

является сейчас, и не имела возможности швыряться миллионами зеленых долларов налево и направо. Слава Богу, все изменилось к лучшему (ну, по крайней мере, к лучшему для конечного пользователя — о хищных повадках EA в отношении партнеров и конкурентов по бизнесу я в рамках этой статьи говорить не буду). Уже давно серия FIFA хвастается лицензированными чудесами и рекомендациями спортивных ассоциаций. Не один год в футболе используется система motion capture, без которой уже не обходится ни один

файтинг или спортивный симулятор. С каждым годом все улучшается графика и звуковое оформление. Однако FIFA 2001 — это нечто большее, чем просто шаг вперед. Это, скорее, похоже на солидный прыжок с разбега: изменений, видимых невооруженным взглядом, очень и очень много.

Все на трибуны

Как и в последнем хите серии NHL, компания EA Sports сделала ставку на создание динамичной окружающей среды, полной эмоций игроков и буйства трибун. EA с каждым го-

дом эволюционировала модели игроков, «обучая» их все более сложным движениям. Когда-то компьютерные человечки могли лишь бить по мячу одной ногой и, в лучшем случае, выполнять подкаты. Теперь же в арсенале любого виртуального игрока находятся порядка нескольких десятков детально проработанных видов анимации: ударов, прыжков, пасов, финтов и прочих футбольных премудростей. Более того, самые замечательные па и пируэты вы сможете лицезреть после забитого гола, нарушения правил или удаления. Если рядом с компьютером поставить телевизор, настроенный на прием спортивного канала НТВ+, и включить трансляцию матча любого из европейских чемпионатов, то неискушенному человеку будет сложно отличить, где находится плод компьютерного воображения, а где — реальные люди из плоти и крови... Ну, может быть, я немного и переборщил, но, как ни крути, это высказывание

тия, ибо я не уверен, что в средние века существовали более совершенные программы.

Самое интересное, что на этот раз изменения затронули не только сердце игры, но и события на поле и ее физику. Что удивительно, но разработчики из EA Sports наконец-то обратили внимание и на «околоспортивный» мир — стадион и болельщиков. Каких-то суперреволюционных штрихов внесено не было, однако многочисленные кос-

В арсенале любого виртуального игрока

находятся порядка нескольких десятков

детально проработанных

видов анимации.

метические улучшения не могут не радовать глаз. Во-первых, фанаты стали более реальными и объемными (нет, нет — пока еще не в полном 3D) — в их спрайтовых руках появились всякие шарфики, флаги, слоганы, баннеры и прочая болель-



ках, честно стоящие спиной к полю и «бдящие» за порядком.

Более того, в игре наконец-то появилась скамеечка запасных, на которой восседает тренер и изрядное количество запасных. По активности тренер, конечно же, уступает своему визави из NHL 2001, который достаточно часто проявляет недовольство действиями арбитра и даже выкрикивает различные непристойные слова в его адрес. Тем не менее он изо всех сил старается обозначить свое присутствие у бровки. Ну и последними по порядку, но не последними по значимости идут лайнсмены. Ура! Теперь положение «оффсайд» отслеживается не неизвестно кем, а самими настоящими «добрячками» в судейской форме, деловито снующими вдоль границ поля. В общем, окружающая среда действительно получилась живой и активной. Кстати, немалый вклад в благородное дело создания реальной футбольной атмосферы был внесен



больше похоже на правду, нежели на ложь. Эффект присутствия просто потрясающий! Я в очередной раз вынужден сказать, что FIFA XXXX — лучший футбольный симулятор года. Хотя, с другой стороны, попробую быть оригинальным и заявлю, что FIFA 2001 — лучший футбольный симулятор тысяче-

щичья мишура. До драк на трибунах дело пока не дошло, но толпа болеет отчаянно: активно машет всеми перечисленными выше предметами, распевает речевки и возбужденно ахает и охает при возникновении сколько-нибудь интересных моментов. В толпе четко видны стюарды в желтых пиджа-

Люди, хаотично бегая по полю, пинают колобка. В принципе в этом и заключается смысл игры футбол.

именно звуковыми эффектами. Звуки в FIFA 2001 какие-то агрессивные, что ли... При ударе по мячу вы слышите не тупой стук, а смачный шлепок с характерным «хака-нем»; столкновения игроков озвучены не менее шикарно. Если защитник и форвард врезаются друг в друга в воздухе при борьбе за



верховой мяч, то вы буквально слышите удар двух черепных коробок друг о друга и грамотный звук падения бездыханных тел на изумрудную травку.

Мяч и сетка

Каждый раз, как я пишу рецензию на футбольные симуляторы FIFA, вышедшие за последние три-четыре года, мне невольно приходят на ум авиасимуляторы. И, скажу вам, что ассоциация эта вовсе не бредовая. Я вспоминаю тот долгий путь, который проделали игрушки про самолетики с конца восьмидесятых. Сейчас уже трудно поверить, что в любую «леталку» можно было играть на клавиатуре, при этом используя четыре курсорные клавиши да какой-нибудь «пробел» или «энтер» для стрельбы. Сейчас, пожалуй, я и взлететь нормально не смогу, так как для этого придется не только нажимать сорок три клавиши в правильной комбинации, но еще и активно «крутить»



Вона, вистроились, редиски манчестерские! Сейчас мужик в синих трусах кааак мячиком-то заедет. Навивно полагаем, что он целится в ворота?



уровнях сложности, приходится переучиваться на пианиста.

С моей точки зрения, шесть клавиш, плюс их различные сочетания с «шифтом», «альтом»

даюся вопросом: а почему нельзя было все свести к хоккейному принципу (я имею в виду линейку NHL), когда игроку доступно гораздо меньшее число клавиш, а компью-



джойстик за пару сотен зеленых. Нечто подобное, к несчастью, происходит в последнее время и с серией FIFA. Если раньше вам вполне хватало курсоров да трех кнопок, отвечающих за «удар», «пас по земле» и «пас верхом», то теперь, чтобы хоть как-то конкурировать с компьютером на высоких

Быстрее, быстрее, пока вон тот лысый в красно-черном не схватил руками мяч! Он вратарь, ему можно...



и «контролом» — это уже перебор. Футбол — игра далеко не пошаговая, тут в бумажку, где записаны все комбинации, быстренько не помотришь. Завоеваешься на долю секунды, вспоминая, как же активировать режим «заброс мяча за спину защитникам» — нажимать ли при этом «левый шифт» или

тер сам выбирает, какой именно финт нужно применить в конкретный момент в зависимости от определенной ситуации. В зрелищности игра ни капельки не теряет, а вот в динамике только прибавляет. Ну да ладно, что уж тут размышлять о том, чего нет и что вряд ли предвидится в ближайшем будущем.

С моей точки зрения,

шесть клавиш, плюс их различные сочетания

с «шифтом», «альтом» и «контролом» —

это уже перебор.

Чудеса анимации

Про motion capture я уже говорил, поэтому излишне подробно останавливаться на красотах компьютерных игроков не буду. Ограничусь лишь наиболее очевидными отличиями по сравнению с предыдущей версией игры. Ни для кого не секрет, что в FIFA уже давно используется принцип скелетной анимации, позволяющий достигать высокого реализма при передаче движений. Собственно, качество лимити-

правый «контрол», так тут же и лишишься кожаной сферы.

На уровне сложности «любитель» это, конечно же, не имеет ни малейшего значения, так как там вы вполне можете пройти все поле одним игроком, словно раскаленным ножом разрезав масло защиты. Однако при более серьезных амбициях придется разучивать всяческие финты типа защиты мяча корпусом или паса-на-ход-с-возвратом-и-игрой-в-стенку. Может быть, подобная перспектива и не спугнет матерого геймера, однако я невольно за-

тируется лишь количеством «суставов», или, иными словами, подвижных частей скелета. Если у вас не моделируется коленная чашечка, то трехмерная модель будет ходить на нестигающихся ногах, как раненый моряк времен расцвета парусных судов. В FIFA 2001 с количеством подобных «суставов» явно все в порядке. Руки и ноги компьютерных футболистов гнутся строго в местах, установленных природой. Если же изгиб произошел в ином месте, то это уже не баг, а травма, называемая переломом (кстати, подобным зрелищем вам также предстоит вдоволь насладиться, так как футбол — спорт номер один по травматизму).

Благодаря «скелету», максимально приближенному к реальному, футболисты способны практически на любые пируэты: удары в прыжке через себя или головой в падении, сброс мяча грудью или удар соперника локтем под ребро во время позиционной борьбы

не обошлось: голкипер до сих пор любит выходить из ворот слишком безрассудно и, как следствие, оказывается бессильным против навесного «парашютика», плавно опускающегося в ворота за его спиной. Но, по крайней мере, удар в ближний угол с острого угла не заканчивается голом в девяти случаях из десяти. Вместо того, чтобы неловким движением руки уронить мяч в ворота, вратарь с горем пополам переводит его на угловой.



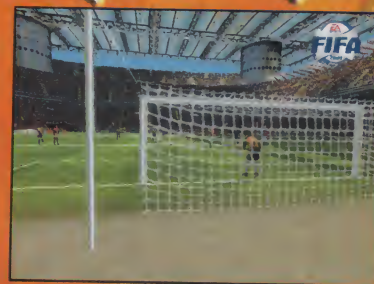
Тактике AI так и не научился. Все его голы — плоды дальних ударов и последующих добиваний, быстрой перепасовки на границе штрафной и выхода «один на один» или стандартных положений.

Защитники стали вести себя значительно агрессивнее, и любая достаточно длинная пробежка с мячом чревата суровым подкатом, на который судья обычно смо-

строй перепасовки на границе штрафной и выхода «один на один» или стандартных положений. Их AI разыгрывает просто изумительно. Нарушение в центре поля нередко заканчивается для вас быстрым голом, так как паразит-компьютер лихо забрасывает мяч в штрафную точечкой на голову форварду, который мгновенно «переадресовывает» его в ближайшую девятку. Столь же плачевно выглядит ситуация и с угловыми — реализация чуть ли не 50%.

Фланговые проходы и навесы для AI практически не существуют: он продолжает упорно «ломиться» по центру, даже если вы отрядите туда сразу пять защитников. С другой стороны, надо отдать ему должное, забивает регулярно и не мало... Элементарно уходит от подкатов, не передерживает мяч и, кажется, всегда опережает вашу оборону на шаг.

В общем, играть достаточно интересно: компьютер способен пре-



в штрафной. Общее число движений и жестов по сравнению с FIFA 2000 выросло если не на порядок, то, по крайней мере, вдвое-втрое.

Значительно улучшено качество прорисовки лиц игроков, хотя, пожалуй, до NHL FIFA еще далеко. С другой стороны, оно и понятно: в североамериканской хоккейной лиге дай Бог наберется человек 700–800, а тут вам не там: 50 команд из всевозможных лиг, в каждой по две дюжины «бойцов». Тут уж художников-аниматоров во всей Канаде на нормальные головы не наберется. И тем не менее выражение лица у большинства игроков вполне реальное: они не ходят в маске и улыбаются далеко не всегда.

Играем до свистка!

Нельзя не отметить, что значительно выросла сложность игры, а это, наряду с нововведениями в управлении, сделало уровень игры «мировой класс» практически «непроходимым». Вратари стоят как звери, хищными тиграми прыгая за мячом и ликвидируя, казалось бы, стопроцентные возможности для взятия ворот. Без огрехов, конечно,

трит сквозь пальцы (особенно, если этот прием выполнял AI). Постоянно приходится играть в спартаковскую стенку — задержка мяча у одного игрока обычно ведет к его незамедлительной потере.

Тактике AI так и не научился. Все его голы — плоды дальних ударов и последующих добиваний, бы-

Ну почему, почему мужик отнял у меня мячик? И с какой целью пинает его в сторону моих ворот?!



поднести сюрприз в первые несколько дней знакомства с продуктом. Правда, затем вы нащупываете ключ к его обороне, открываете для себя некие стандартные уловки, на которые тупой болван «ведется» как дитя, и интерес начинает потихоньку пропадать. А вот тут на помощь приходит многопользовательский режим, благо одновременно в FIFA 2001 могут играть от двух до двадцати (!!!) человек. Здесь уже, как вы сами понимаете, однообразная тактика не пройдет. Открывается широчайший горизонт для импровизации как непосредственно в игре, так и в тактике. Благо «командный менеджмент» предлагает на выбор массу построений, стратегий и тренерских установок. **ME**



Фифа 2001 — очередной качественный спортивный симулятор от EA Sports. Разумеется, игра на любителя, футбольные симуляторы, как правило, имеют узкий круг почитателей, но истинные ценители жанра не будут разочарованы.

Виверна, поносящая бляз, или Герой мечты и тапочек

Max von BULL dozer

...Записавшись, я вырубил «Героев» и, полностью удовлетворенный, решил-таки заняться работой. Вот тут-то все и пошло коту под хвост.

Почему-то вместо привычного изображения Самого Умного, Гениального, Логичного и, естественно, Скромного геймера вся Руси на обоях Ф-98 возникла улыбающаяся физиономия, без малейшего следа мышц, сухожилий и всего прочего, описываемого только в фильмах ужасов и учебниках биологии. Никогда не видел такую добрую и всепрощающую улыбку на лице черепа. Последнее было обрамлено каким-то подобием картофельного мешка, должествующего, видимо, изображать монашеский клобук.

— Здравствуй, елка, Новый год!... — только и смог пробормотать я, с трудом сдерживая с себя раскрошенный в пыль черный кирпич, видимо выпавший из стены подземелья... Ой... Что-то не так... Какое, нафиг, подземелье? Даже нет, откуда в этом подземелье взялся я?!

И в этот момент не думавший исчезать череп, продолжая ухмыляться, проорал:

— Ты думал, что победил меня, Гелу? Что ж, теперь ты можешь думать все, что угодно! Времени у тебя предостаточно. Отсюда тебе не выбраться! АвЛи будет моей, и только моей! Все падут перед властью Сандро и пожалеют о тех унижениях, которые мне пришлось вынести! И ты не сможешь никого спасти, о Гелу, великий рейнджер! — И череп старательно выдал излишне тонкими губами издевательский хохот.

— Но-но, не нервничайте! — все еще ошалевший, я не успел даже по-настоящему перетрусить. — Папаша, успокойтесь, присядьте... Повисите спокойно и давайте все обсу-

дим. Какого... Зачем я тут? Вам-то я что плохого сделал? Честное пионерское, никогда в жизни не обижал престарелых, в троллейбусе всегда место уступал, а в молодые годы даже переводил через улицу!

— Че? — на сей раз удивился череп, но секунду спустя взял себя в невидимые конечности (по причине невидимости не берусь сказать, что там такое было — руки, ласты, щупальца...) и снова заорал: — Ха-ха, дрожи, презренный эльф, ибо это — первые минуты твоего вечно-го заточения!

— Ну, если первые, то пока можно не дрожать. Мне пока не холодно, — внятно произнес я, после чего сам перешел в наступление. — А вы, папаша, на меня голос не поvyšайте! Здесь вам не тут! И вообще, чего вы ко мне прицепились? Какой я вам эльф? У эльфов, между прочим, борода не растет! — И я в доказательство подергал себя за не слишком густую, но имеющую право звать собой бородку.

— О нет, остроухий, тебе не провести меня! От меня тебя не спасет никакая маскировка! Гнить тебе здесь вечно! — С этими словами противный скелет растаял в воздухе.

Надо было хотя бы осмотреться и обмозговать кое-что. Например, так и не полученные от гнилого старичка ответы на вопросы. И зачем этот пенсионер назвал меня каким-то совершенно уж пошлым имечком? Гелу... а кстати, что-то в этом знакомое. Ну совсем знакомое! Ну прямо только что встреченное...

«А за остроухого можно и по сусалам получить!» — запоздало, но угрожающе подумал я. О! А еще он назвал меня рейнджером. И эльфом. Хорошо хоть не техасцем. Итак, где бы я ни был, меня принимают за какого-то остроухого эльфийского рейнджера Гелу. О кей. Кто этот... я? Ну! Конечно, вспом-

нил! Этот самый Гелу только что под моим началом разгромил нехилую армию некоего некроманта Сандро (его лицо, подозрительно напоминало вот эту самую улыбчивую костяную мордочку, пять минут назад беззвучно полившую меня грязью). И каким-то непостижимым образом я — это Гелу, а Гелу — це я! Братцы, спасайся, атаман пришел. И был посажен в места не столь отдаленные... А от чего, кстати? Если волей судьбы я с треском вломился в компьютерную игру, точнее, она с чавканьем всосала меня в себя, то я по идее один из главных Хороших в окрестностях. И если я — в «Героях», то нахожусь, скорее всего, в тюрьме. И выйти из нее смогу только в том случае, если какой-нибудь герой зайдет на клетку входа... Я круто попал, братцы. Ибо с того момента я должен буду слепо подчиняться всем приказам освободителя. Вот такое тут извращенное понятие о благодарности!

Ну и что??? Как мне отсюда выбираться? Сандро за мной не придет — обещал мне вечное разложение, и, судя по настроению злобного

старичка, серьезно намерен это слово сдержать хотя бы из вредности. Как не по-мужски! А кого волнует? Ну вот, сам с собой разговариваю... Интересно, а амнистия тут бывает? Нет, вряд ли. Подкоп? Вот это мысль. Я ж теперь крутой, весь из себя рейнджер, герой, блин. Я все сумею, все смогу, особенно освободиться откуда угодно! Вот только незадача, что кроме имени и скандальной репутации от Гелу у меня, похоже, ничего и нет, ни материально, ни в плане менталитета... Даже лука за плечами (по упорно сложившемуся мнению — непревзойденного рейнджерского атрибута) я при всем старании не нащупал.

В общем-то, я несильно смутился. Ведь всем известно: даже если вас съел лев, два выхода все равно остается. Значит, будем искать хотя бы один. Для начала — осмотреться.

Оглядевшись, понял, что мои проблемы куда серьезнее, чем я предполагал. Высокие стены из черного кирпича мрачно убежали вверх, и крыши я уже не видел. Осмотр этих вертикальных каменных пастбищ ничего не дал, кроме про-



чтения очень поучительных надписей типа «Здесь был Роланд», «Не забуду Катерину», «Катюха, мое сердце и меч принадлежат тебе!», «Некроманты — (неразборчиво и не по-русски)». Было не темно, стилизованные окна с решетками давали немного света, и в приятном интимном полумраке мне в голову лезли самые паршивые брутальные мысли. Ярость моя подпитывалась уже хотя бы тем, что я явственно слышал, как снаружи поют птицы и журчит вода. Какой-то идиот-создатель этой карты надумал поставить тюрьму посреди веселой полянки, где узникам был предоставлен полный набор аудиоудовольствий и страшных душевных мук. Импровизированные окна были высоко, стены были гладкие, да еще и поди пойми, может, там все заколдовано, я возьмусь — а мне 220 по пальцам, чтоб не трогало то, что не сажал. Вот почему никто в игре отсюда не сбегает?.. Ладно, вариант бегства вЕрхом отпадает. Посмотрим, что можно сделать низом... В смысле, надо бы осмотреть полы в камере. Так. Три угла пустые, а вот в четвертом... в четвертом тоже пусто. У стен — ничего. Посередине — куча соломы. Самая стандартная темница. Самые стандартные нары. И самый стандартный ход — разворошить ко всем сандрам эту солому! Ну, я, в общем-то, человек нестандартный, конечно, но почему бы, для разнообразия, не поступить по умолчанию?

Конечно же, под соломой оказался люк. Конечно же, незапертый. За маленькой деревянной дверцей меня ждала глубокая, ужасающая темнота, не дававшая вздохнуть полной грудью и заставлявшая сердце биться быстрее вовсе не от восторга. Я колебался. Я был в смятении. Мне было совсем не по кайфу прыгать в Неизвестно Куда и прибывать туда же!

Крамольные мысли остались в тюрьме и пустить все на самотек были прерваны тихим звуком, вызывающим приятное шевеление волос на голове и мелодичное позывание жевательных органов. Стук копыт. Я понял, что кто-то явно намерен меня освободить. А это будет означать конец всему. Ведь меня не спросят, хочу ли я набираться в армию разных там чудищ, один другого краше, посадят на коня и пустят... хорошо, если в битву, а то и в расход, как сам я неоднократно бесчестно подставлял своих героев. Холодный пот впервые в жизни потек по моей шее. Стать абсолютным рабом компьютерной игры? Нет, ребята, так дело не пойдет. Господи! Спаси грешного раба твоего-о-о-о-о...» На окончании фразы я молитвенно воздел руки к крыше и, не удержавшись, полетел в радостно распахнутую объятия черноту.

«Я умер. И нахожусь в чистилище. Огня нет, арфы не играют, темно... Точно, чистилище. А где рас-пределительная команда? Мне, как спасителю Эратии, полагается скидка и бесплатное отпущение грехов по всем статьям. Что? Неважно, кто я на самом деле, ибо помирал в качестве настоящего героя! Ой... Да не надо же так щипаться... Аааа!!!»

Я подскочил и открыл глаза. Кругом все было залито тусклым светом, освещавшим совершенно нерадостную картину. Я снова в каменном мешке. Единственное отличие состояло в том, что стены здесь



были из красного кирпича. Черте-нок, щипавший меня пока я валялся в спасительной отключке, испуганно отскочил при моем вознесении. Видимо, я его случайно заде... Что-о-о? Это еще кто? Мама! Нет, даже не она... Где это я? На сей раз не в темнице, это точно. А это что за зубастый уродец?

Существо, стоявшее передо мной, было напугано не меньше, чем я, что и дало нам обоим небольшую паузу, позволившую получше приглядеться друг к другу. Это был невысокий, ушастый карлик, с тонкими ручками и ножками, горящими

веселой желтизной глазами и внушительной зубастой пастью. В руках он судорожно сжимал кухонный ножик, формой отделки и размерами претендовавший на гордое звание кинжала. Аккуратная красная курточка давала пищу для предположений о том, что интеллект у него таки имеется.

— Ррр?! — угрожающе пробормотал необычный собеседник.

— Угу, — не менее радостно промывчал я, ничего не понимая и от этого чувствуя себя необыкновенно глупо. — Полностью поддерживаю!

— Рр! — удовлетворенно выкинул чертенок и... кинул в меня кинжалом.

Клянусь, если бы не мои тапочки, ничего бы не случилось. Но, нелепо взмахнув руками, я умудрился поскользнуться и, грохоча не очень приличными словами, рухнул. Кинжал пролетел в двух ладонях над моим торчащим, как перископ подводной лодки, носом. Невероятным образом скосив глаза, я заметил, что он упал неподалеку, за моей спиной, и потревожил только пыль и пару пауков.

— Ну ладно, лилипут воинственный, сейчас я тебе покажу, что такое наезжать на рейнджеров! — грозно прорычал я, поднимаясь во весь свой немалый (по сравнению с этим уродцем, конечно) рост.

Мой недомерок-противник округлил желтые глазки и выхватил откуда-то устрашающий тесак небольшого размера, которым он незамедлительно начал размахивать, стараясь при этом убедить меня, что если я хотя бы подумаю о том, что бы его ррр, то он меня так рррр, что я потом неделю рр не смогу! Но разве могли эти жалкие угрозы остановить меня, Крутого и Непобедимого во скромности своей? Подхватив с земли подходящего размера камешек, я так шарахнул беднягу по кумполу, что тот упал и о вставании помышлять не думал. Еще бы! Когда я присел рядом и с искренним намерением поморщить потряс его за плечо, бедняга уже не дышал. Мне стало стыдно. Ну пусть ушастый, пусть в глаза



люминесцентный глазолин капает, но убивать-то за что? Эх, нехорошо я поступаю. «Хватит, — насмешливо пробурчал внутренний голос, — самобичеванием будешь дома заниматься, а пока радуйся, что это он лежит. Он бы над твоим телом проливал не слезы, а, скорее, слюну». Доводы были, разумеется, весомые, так что я на всякий случай поднял кинутый в меня агрессивным гоблином ножик, встал и направился туда, куда прилащающие поворачивал коридор, заканчивающийся дверью.

Отворив дверь, я попал в некую комнату. Она оказалась на редкость однообразной. Нет, не подумайте, я, конечно, не ожидал, что меня будут ждать фарфоровая скатерть с кружевными блотцами, просто увидеть за так тщательно законспирированной дверью я надеялся апартаменты пленный принцессы, тайную королевскую столовую или, на худой конец, штаб НКВД, но ничему из этого не суждено было осуществиться. Предо мною был абсолютно тот же пейзаж, что и в коридоре, а это означает голые красные стены, земляной пол и полное отсутствие освещения. Кстате, а почему же я так хорошо вижу? И вообще, куда меня выбросило через люк? Так, можно присесть на эту грудку металлолома в углу... Пойдите-ка, братцы, дык это ж колючуга! И щит! И даже какой-никакой меч! Я в спешке принял натягивать на себя железную рубашку, цепляясь серьгами, ушами, волосами и многострадальным носом за кольца. Проклятый дефицит хлопка и льна, из-за которого верхнюю одежду делают из холодного железа, я все же облачился в гнутую проволоку и принялся размышлять.

После часа тягостных раздумий я пришел к следующим выводам. Во-первых, наиболее вероятным местом, где я имею несчастье находиться, является начальный этап игры Eye Of The Beholder, часть 1. И красные стены, потайные двери, а также наш нездоровый друг вкупе с кобальдами служат ярким тому доказательством. Во-вторых, очевидно, что во всем виноват Сандро, так что он подлежит наказанию по морде. Но какова его роль в том, что так называемый Гелу попал в этот малопривлекательный подвалчик? Короче, делать нечего, не вижу иного выхода из создавшейся ситуации, кроме как поиск выхода из этого подземелья. Это может растянуться надолго, но других вариантов на данный момент не существует. Невесело насистывая мотив вагнеровского «Полета Валькирий», я со всей силы ударил по синей кнопке и вышел наружу. Коридор был пуст.

«Ну, извиняйте братцы, бананов сегодня нема!» — думал я, изо всех сил наяривая по коридору и совершенно не горя желанием попадаться



«—IDDQD!!! —
 возопил я с безумной
 радостью берсерка. —
 IDKFA!!! — добавил я
 с теми же грозными ин-
 тонациями. И, конечно
 же, ощутил, как... ничего
 не произошло. Ой-ой. Всю
 радость как рукой сняло.
 «Че орать — набирать
 надо!» — совсем некта-
 ти родился у меня в голо-
 ве парافраз бородатого
 анекдота».



на глаза гоб... тьфу, кобольдам и их крысоподобным корешам. Вот так на полной скорости я и вылетел из-за угла, чтобы столкнуться с... нет, не угадали, ничего страшного не было — всего лишь надпись на стене, которая гласила: «R.A.T.S.» Крысы? Какие еще крысы? Крысы нам не нужны! С меня хватит опасностей, я домой хочу, к жене и чашке кофе! А лучше — бутылку минералки и теплую постель! И никаких улыбающихся черепов и агрессивных корытешек с тесаками! Стоп! А ведь в игре эти самые крысы что-то означали... Вспомнил! «Т» значит телепортатор! Ага, а вот и стрелочка идет! Так, посмотрим. А ты, ушастый, отвали! И ты тоже! И ты... Мать моя женщина, отец мой с усами! Да тут же целое народное ополчение против тирании капитализма! Гм... Самое обидное, что в роли тирана, похоже, выступаю я! Нехорошо получается! Ребята, у нас в Зимнем пива нет! Что, не верите? Ну тогда вы проверьте, а я пока совершу легкую спортивную пробежку по этому замечательному коридорчику! Заискивающе улыбаясь, я попятился назад, а когда толпа, угрожающе порыкивая, двинулась за мной, развернулся и побежал, в любую секунду ожидая кинжала в спину. И даже когда я увидел слева в стене неглубокую нишу, освещенную ярким серебристым сиянием, мои нижние конечности, не сбавляя темпа, сделали уверенную попытку продолжить бежать и, по их мнению, бежать еще быстрее. Но мне пришлось их разочаровать и силой завернуть туда, где приглашающе светилось то, что, на мой взгляд, и должно было оказаться вождленным телепортатором. Времени раздумывать, естественно, не было, так что я, проклиная все и вся, рыбкой нырнул в сгусток ослепительного света.

Очнулся я на полу, залитом кровью. Не каким-нибудь голливудским кетчупом, а настоящей, красной и густой. То, на чем я поскользнулся, оказалось чьим-то раскатанным в блин телом, на котором раз-

личались еще остатки желтого костюма и чего-то железного. Судя по виду останков, по ним проехали, по меньшей мере, девятнадцать бульдозеров, два самолета и четыре танка. Мысли о еде с радостными воплями вырвались из-под моей черепной коробки и скрылись в неизвестном направлении, а я, пребывая в абсолютном оцепенении, машинально схватил стоявшую рядом синего цвета бутылку и сделал основательный глоток. Совершенно безвкусная жидкость водопадом прогрохотала по пересохшему горлу. «Боже мой!» — мысленно простонал я. И тут же словно электрический ток пробежал по моему телу! Скосив глаза, я обнаружил, что царапины на носу стремительно затягиваются. Вздвоненный, я сделал еще один огромный глоток из бутылки, и остатки цветных пятен в моих глазах рассеялись. А когда допил все, что осталось, я почувствовал, что снова готов ко встрече со всеми гоблинами Средиземья, некромантами Эратии и сицилийской мафией вместе взятymi! Способность ясно соображать мгновенно вернулась ко мне, и я начал лихорадочно оглядываться, не впадая в истерику по поводу продуктов местного естественного отбора на полу и пытаюсь осознать, куда же занесла меня нелегкая на сей раз.

Долго думать мне, правда, не дали, ибо в комнату ввалилась куча зеленых, чешуйчатых и красноглазых, которые тут же принялись озверело в меня плевать! И ладно бы просто плевались, я добрый, я все стерплю, но огненные шары совершенно, на мой взгляд, для этой цели не годятся. Мда, похоже, МОЕ мнение здесь никого не интересовало. Скорости, с которой я выпрыгнул из ксати подвешенного окна, мог бы позавидовать и скоростной японский гиппопотам. Что, в Японии не водятся гиппопотамы? Неважно, мне в тот момент было не до зоологии! Самое интересное, что вместо того, чтобы по всем правилам своего везения упасть на какой-нибудь кактус, я довольно неудачно приземлился на широкую кирпичную площадку с симпатичным балкончиком. Пробежав по ней, я обнаружил любопытный предмет, сразу же расставивший большую часть событий последних пяти (или двух?) минут по своим местам. Конечно же, ЭТОТ предмет знаком любому, кто смеет сказать, что хотя бы ВИДЕЛ компьютерные игры. Многократно нажатия клавиш приводили меня на этот балкончик, и всегда я запасался здесь самым страшным в мире оружи-

ем — бензопилой!!! DOOM!!! Старый добрый DOOM!

— IDDQD!!! — возопил я с безумной радостью берсерка. — IDKFA!!! — добавил я с теми же грозными интонациями. И, конечно же, ощутил, как... ничего не произошло. Ой-ой. Всю радость как рукой сняло. «Че орать — набирать надо!» — совсем нектасти родился у меня в голове парافраз бородатого анекдота. В ярости я загнал бедную мысль в самый уголок сознания и пинал ногами, пока та, жалобно скуля и подвывая, не уползла поглубже и не спряталась за какой-то укромной извилиной. Злость же моя, подогреваемая отчаянием, переросла в красную пелену перед глазами и полное отсутствие доброты и милосердия. — «IDBENOLD», — прорычал я обижено.

Что было потом, я помню плохо. Пытаясь восстановить события тех минут, я, наверное, седею на один волос с каждым разом. Перед глазами встает кто-то большой, распиленный пополам, с рогами и гранатометом вместо руки... Затем — железная дверь, большой рубильник, вспышка и... ничего.

«Улетайте, большие желтые... красные... синие... разноцветные пятна! Мне тут, в темноте, хорошо! Мне больше ничего не надо! Кто там? Сознание? Нет, мы вас не ждем! Да нет же, говорю, зайдите через пару-тройку часиков! Я еще не готов к приему таких гостей!»

Когда ощущения вернулись ко мне, делали они это вовсе не с той же грацией и пластикой, с которой удалялись. ЭТО больше было похоже на фонтан холодной воды...

Да я, собственно, и был в фонтане! И вода была по температуре, как мне показалось, в несколько раз ниже абсолютного нуля. С громким воем (результатом его была туча пузырьков, радостно устремившихся ядерную ракету «дно—поверхность», имеющую одно желание — поки-



нуть естественный холодильник и оказаться под лучами солнца!

Но увиденная картина меня не обрадовала. Да, фонтан, в котором я изображал тяжелое крейсерное вооружение, стоял на маленькой болотистой полянке, покрытой приятной глазу растительностью вида кактус, подвидом Колючий-До-Безобразия, но вокруг... А вокруг было Кладбище. С большой буквы. Тут было мертво все — от чахлах, изуродованных деревьев до земли, сухой, истрескавшейся и абсолютно черной! Мороз снова пробрал меня до самых усталых костей, только теперь холодная вода не имела к этому никакого отношения.

Я не сразу услышал приближающийся стук копыт. А когда услышал и захотел спрятаться, было поздно: из чащи растительных трупов на полянку выезжало очень примечательное существо, сидевшее на скромной серой кобылке. Зверинные глаза с совершенно человеческим удивлением обратились ко мне.

— Гелу? Рыжий эльф, ты ли это? — осторожно спросил меня незнакомец.

— Рыжий. Гелу, — покорно согласился я, уже отучившись чему-либо удивляться.

— Нет, — вдруг решило существо, — не Гелу. Хотя и рыжий. — Голос его был лающий, с подвываниями, но совсем не казался неприятным. Да и сам он внушал не опасения, а, скорее, любопытство. А что еще может внушать гибрид человека и гиены? Да, тело было человеческим, но покрытое шерстью, варьировавшейся по цвету от темно-коричневого до чуть ли не ярко-желтого, а лицо... Или морда? В общем, на меня смотрел натуральный гнолл из «Героев»! Я снова там, откуда все началось.

— Кто ты, незнакомец? Ты не похож ни на кого из жителей нашего мира! — пролаял гнолл. Во мне неожиданно проснулась неизвестно где спавшая учтивость.

— Макс фон BULL dozer, к вашим услугам! — произнес я, отвечившая церемонный поклон. — С кем имею?

— Корбак. — В этой простой фразе, больше похожей на лай, звучали неожиданное благородство и одновременно простота. — Повелитель Народа Джунглей. Кто ты, о Чужак с Длинным Именем, столь похожий на столь знакомого мне Рыжего эльфа?

— Только цветом волос! — вскипел я, но быстро взял себя в руки. — Я — всего лишь гость в этом мире, о Корбак, но гость невольный, ибо попал сюда благодаря злой магии этого уродца Сандро! — эмоции все-таки взяли верх.

— Сандро? Ты знаешь Сандро? — взвился гнолл, и глаза его хищно блеснули.



— О да, — кровожадно ухмыльнулся я, — но хочу познакомиться поближе. — Я любовно погладил приклад BFG, захваченного где-то во время долгих разDOOMий, который торчал над левым плечом. — Только знакомство будет коротким. Немало мне этот гад крови попортил.

— В таком случае, о достойный Макс Вонь...

— Макса будет достаточно! — быстро проговорил я. — За одно дело боремся!

— ...В таком случае, о достойный Макс, я осмелюсь предложить вам занять почетное место в моем отряде, ибо я тоже иду в поход против Сандро!

— Отряд? Какой отряд? — недоуменно спросил я, но тут увидел...

Оказывается, когда видишь это на дисплее с циферками, просто не можешь себе представить, ЧТО такое армия Героя в «Героях»... Позади меня уже не было видно фонтана, не было и болотистой земли, и кактусов... Все скрыла огромная толпа таких чудищ, одного вида которых менее закаленному хватило бы для срочного похода в пращечную... Огромные чешуйчатые быки с ярко сверкающими глазами (встречаться с ними взглядом мне почему-то не захотелось сразу), азартно спорящие о чем-то толпы гноллов (поменьше моего нового соратника), шипящие друг на друга ящеролюди и василиски. Воздух, казалось, позеленел от крыльев виверн и Драконых Слепней. И тут я увидел самую жуткую картину, которая, несмотря на то, что ничем мне не угрожала, долго еще преследовала меня в кошмарах, — в толпе мерно покачивались огромные змеиные головы. Приглядевшись, я обнаружил, что сразу на три-четыре головы приходится по одному приземистому морщинистому телу. Гидры Хаоса. Да, как же все-таки жизнь отличается от игры...

— Корбак, — мой драматичный шепот слышали, наверное, за три карты отсюда, — я согласен! Пусть же Сандро получит то, что заслу-

жил! Но... Как же я смогу поспевать за всей этой толпой?

— Не беспокойся, о Макс С Непонятым Титулом, сейчас я дам тебе скакуна, который ничем не уступает моему.

По простому взмаху его руки из толпы вылетела огромная виверна тусклого серо-зеленого цвета, с длинными желтыми клыками и вызывавшим нервную дрожь зловещим жалом на конце хвоста. С опаской я тронул чешую на загривке монстра, на что огромная ящерица неожиданно зажмурилась и счастливо зашипела. Похоже, мы нашли общий язык. Ах да! Я же эльфийский рейнджер! А значит, поглажу какую зверюшку, и мы уже друг друга уважаем... Через секунду я сидел на зеленой спине, крепко держась за длинную, почти лебединую шею. Довольный Корбак взглянул на нас и обернулся к своей армии.

— Вперед! — Осклабившись, мой новый напарник махнул рукой, и вся толпа, шипя, рыча, мыча, жужжа, подывая и посвистывая, двинулась вперед, ломая хрупкие обугленные ветви.

Ужасное, надо сказать, место, эти земли некромантов! Крутом высохшие трупы в разных позах, запахи — как из мусорного ведра

«Позади меня уже не было видно фонтана, не было и болотистой земли, и кактусов... Все скрыла огромная толпа таких чудищ, одного вида которых менее закаленному хватило бы для срочного похода в пращечную...»





«— гидры, гноллы, ящеры, василиски, горгоны, от взгляда которых дохли даже самые крутые Рыцари Ужаса, а впереди я на белом ко... на зеленой виверне расстреливаю мертвяков из BFG...»



недельного простоя, а уж о приятном цвете неба и говорить нечего. Мысленно я представил себе, что где-то неподалеку стоит завод ядохимикатов вкупе с фабрикой какой-то жутко вредной промышленности, причем трубы обоих предприятий выбрасывают свои экологически грязные отходы прямо в атмосферу. Картина получилась вполне достоверная, тем более что вдалеке действительно показались какая-то огромная труба, заволакивающая все небо и окружающую среду густым черным дымом.

— Это-то еще что? — вырвалось у меня между попытками вдохнуть воздух через плотно сжатые усы.

— Завеса Тьмы! — прохрипел скачущий рядом Корбак, стараясь покрепче зажать нос себе и своему коню, — не смертельно, но скоро ничего не будет видно!

И действительно, через несколько минут стена черного тумана настолько плотно обступила нас, что мы стали похожи на слепых котят в пустой квартире, — места много, а куда идти — непонятно. Выручили нас гидры Хаоса. Эти болотные танки упрямо шли в том же направлении, что и раньше, невзирая на окружающую их пелену. Мой звероголовый напарник отдал несколько коротких распоряжений (удивительно, как они его понимают?), и три многоглавые рептилии медленно двинулись в запомненном направлении, раздвигая туман своими мощными телами.

Странно, но глаза наши привыкли к туману, хотя такое и кажется невозможным.

С трудом мы начали различать вокруг очертания сломанных деревьев, какие-то камни подозрительно правильной формы, человеческую фигурку, метнувшуюся от одного из них по направлению к нашей разведбригаде...

— Стойте!!! — отчаянно закричал я, а Корбак просто прищипил коня и понесся по направлению к гидре, меланхолично наступившей на странное человекообразное существо, бежавшее по направлению к нам. — Что же ты делаешь, скотина тупая! — крикнул я, пытаясь пробиться к телу из-за широких чешуйчатых спин рогатых горгонов. — Отойти сейчас же!

На покрытой костяными пластинами зеленоглазой морде гидры проступила почти человеческая обида. Гордая рептилия отвернула от меня все свои головы и демонстративно чихнула, выпустив из ноздрей желтоватый дымок. Приглядевшись, я все понял. Раздавленная фигура не была человеческой. Кровави не было совсем. Проржавевший доспех еле-еле прикрывал полуистлевшую кожу, которую в нескольких местах прямо-таки прорывали желтые гнилые кости.

— Это же... зомби! — с ужасом озвучил Корбак то, о чем думали, похоже, даже Драконы Слепни, которые с бестолковым жужжанием старались виться подальше от трупа.

— Ох, — только и сказал я, после чего подошел к несправедливо обиженной мною гидре и робко хлопал ее по морщинистой спине. Оскорбленное пресмыкающееся надменно повернуло ко мне одну голову и глянуло из-под опущенных век. — Это... ну, я... извиняюсь, что ли... — глаза посмотрели с нескрываемым интересом, — виноват! Козел! Исправлюсь! — Глаза расширились, полыхнули гневом, и все головы повернулись в мою сторону, хотя смотрели не на меня. — Эй! А что я такого сказал?

И тут я понял, в чем дело. И постарался вскочить обратно на свою виверну с максимальным проворством. Как только ноги мои сжали чешуйчатые бока, нас атаковали.

Ого-го, что это была за битва! Личи, зомби, орды скелетов, черные рыцари на огнедышащих лошадках, самые настоящие вампиры! И мы — гидры, гноллы, ящеры, василиски, горгоны, от взгляда которых дохли даже самые крутые Рыцари Ужаса, а впереди я на белом ко... на зеленой виверне расстреливаю мертвяков из BFG, взрывая их, так сказать, изнутри, и Корбак на своей лошадке читает какую-то красную книжку и машет руками, от чего во врагов периодически попадают то молнии, то огненные шары, а то и просто гигантские сосульки! Круто! Дух захватывает! И... страшно. Не потому, что кругом сплошные

персонажи триллеров, ужасиков и сказок! Не потому, что в любой момент можно, зазевавшись, попасть в Смертельное Облако какого-нибудь дедушки-лича, а потому, что кругом — смерть. И властвует она над всеми, даже тебя частенько настигает ее пронзительный взор. В конце концов мы прорвались в замок.

Внутри не было ни души. В смысле, живой. Несколько личей, стоявших на стенах, при виде нас жутко завизжали и махнули посохами. Но виверна не подвела; заложив крутой выраз, она спикировала к самой башне, едва не задевая брюхом черные камни. Серое дымчатое облако с глухим шипением осталось высоко над нами. Прицелившись, я выпустил заряд по мертвому магу, стоявшему на самой вершине, хихикнул, когда кости и доспехи со скоростью Гагарина унеслись на Луну, и потянулся за следующим патроном. И похолодел. У меня осталось энергии всего на один выстрел. Нервно сглотнув и чуть не подавившись, я в отчаянии оглянулся. За моей спиной было пусто. Умища виверна несла своими крыльями и хвостом оставшихся двух личей и сейчас летала кругами. Сжав колени, я направил рептилию прямо к окну Капитолия, где, по моим представлениям, и должна была находиться резиденция местного Героя.

Когда я влетел в просторную палату с обитыми черным бархатом стенами, Сандро сидел на украшенном черепами троне, погруженный в размышления. Я уже говорил, что ни один встреченный мною в жизни череп не умел ТАК хорошо выражать эмоции? Так вот, с огромной долей садистской радости я наблюдал, как старые кости изобразили сначала раздражение, потом узнавание, а затем паническое изумление.

— Тыгыгыгы?! — хрипло воскликнул некромант, делая попытку встать. — Но я же заточил тебя в темницу, Гелу!

— Яаааа! — передразнил я. — Это ты все в предвдательной анимации делал, а в игре я уже освободился и пришел мстить, как истинный слуга Добра! Умри же, как муж... гм, как настоящий лич!

— Ну нет! Так просто тебе меня не взять! — прошипел Сандро, медленно пятясь к стене. Упершись спиной в какой-то gobelen с изображением диких фантазий пьяного сатаниста, он резко взмахнул рукой, и я почувствовал, как по залу словно пронеслась невидимая волна, выжимая из меня кровь, выдавливая воздух и упаковывая мозги в фарфоровый футляр! Корчась от боли, я упал. «Death... Ripple... Твою... М...» Дальше я мог думать только о том, как же мне больно.

— Ах Гелу, Гелу! — рассмеялся Сандро. — Да ты наивен, как ребенок! Неужели ты в одиночку хотел победить меня, Сильнейшего Повелителя Мертвых? Неужели...

Я не слушал. Я упорно старался дотянуться до пушки. Вот, еще пара сантиметров... или километров... ох, как живот болит... кровь на полу... так, а теперь всего лишь распрямить руку... ну же...

— ...И что? Ты врывается ко мне в замок на этом лебеде-выродке и заявляешь, что хочешь...

Так, пальцы, распрямляйтесь!.. Да распрямляйтесь же!.. Вот так, кольцо, курок, ну... А, блин, волосы на глаза упали... Ффу!.. Вот так, вот так... Приклад!

— ...Как ты прикажешь тебя после этого встречать, Рыжий Эльф? Что мне, ждать другого случая, чтобы поймать удачу за хвост? Есть!

— Лови-ка ты лучше топор, Сандро! — прохрипел я, глядя сквозь прицел лежащего передо мной BFG на зарвавшегося мага. — Лови! — и я спустил курок...

...Багровый туман перед глазами рассеялся. Надо мной с тревогой склонились две морды... Глаза желтые, морда собачья... это Корбак... глазки узкие, клыки длинные... лошадка... в смысле, вверна...

— А? Что? Я жив? А где?..

— Тише, Макс С Непонятным Титулом, успокойтесь!

Корбак, кажется, здорово рад, что я очнулся, но виду не подает. А ящерка — так та прямо лучится счастьем. Была б собака — хвостом бы виляла. Эй, эй! Ты же не собака! У тебя жало вон какое! Осторожнее! Корбак что-то читает...

— Все в порядке, о Макс! Сейчас вам станет лучше! — Убрал книжку в карман и смотрит на меня выжидающе. Ух ты, и правда лучше! WOW! Да еще как! Куда там ДУМовским бутылкам! Хорошее, все-таки, заклинание Sure!

— Спасибо, Корбак! Родина тебе этого не забудет! — Гнолл явно был польщен. — А где наш старичок маразматический? — Я проследил за двумя взглядами, и предо мною встала картина, которую я лелеял в душе все время, с тех пор как оказался вместо своего кабинета в темнице.

То, что осталось от Сандро, нельзя было назвать даже остатками. Обрывок черного плаща и сиротливо прикрнувшая на нем нижняя челюсть...

— Что хрипишь, поймал? — задумчиво протянул я.

В зале повело холодом. Затеи-ливые витражи, дизайнером которых, видимо, был все тот же пьяный сатанист, задрожали и полопались.

Раздался свист разрезаемого воздуха, и в разбитое окно влетела вверна. Но какая! Мой скакун по сравнению с ней был обычной полевой ящеркой! Цвет чешуи у этого гиганта был тускло-серый, на голове красовался маленький костяной гребень, клыки в растянута в ухмылке пасти были размером с мою руку, а жало на хвосте слегка потертым, но гораздо острее меча, висевшего у Корбака на поясе... Лебединая шея изогнулась, и рептилия издала громкое шипение.

— Монарх! — с уважением пробормотал гнолл. — Великая вверна!

Что касалось моей лошадки, так она и вообще пыталась изобразить из себя гуттаперчевого мальчика, изгибаясь и кланаясь с положенной при такой шее грацией. Не обращая внимания на моих спутников, Монарх повернул свою огромную голову ко мне.



— Ты исполнил свою задачу? — раздался тот же свистящий голос, который я слышал, падая в фонтан. Только тогда он исполнял какую-то старую блюзовую песенку.

— Ну... наверное... — пробормотал я, не совсем понимая в чем дело. — А у меня была задача?

— Ведь ты же хотел встретиться с Великим Некромантом, не так ли?

— В посвистывании и шипении огромной виверны мне послышалась легкая насмешка.

— Эээ... да? И что же?

— Твое желание исполнено, а миссия завершена, о Бородатый Рейнджер! — теперь Монарх уже явно смеялся. — Ты хочешь вернуться домой?

— Не вопрос! — радость мгновенно затопила меня до краев. — Конечно! Сколько еще некромантов для этого надо убить?

— Нисколько. Теперь они повержены все. Без головы может двигаться только зомби, — посерьезнел Великий. — Ты помог нам, о Рыжий Незнакомец, — (И чего

они так склонны все время меня титуловать?) — и за это ты можешь отправиться домой! Это — в моих силах!

— Что, прямо сейчас? — изумился я. Трудно было поверить, что заканчивается все так легко. — Вот, прямо сейчас и можно?

Вместо ответа Монарх улыбнулся. Вы никогда не видели улыбку виверны? А Великой виверны? Нет? И хорошо. Огромные клыки, сверкнувшие в этот момент, были похожи на множество молний в пещере. Широкие крылья с треском развернулись, прогнав перед собой волну воздуха, и раздалось пение. Ну, это, конечно, громко сказано,

больше всего это было похоже на радиопомехи, но слова различались очень четко.

«Everybody's looking into Darkness, psychos will be creatures of the night...» — снова услышал я блюзовые завывания, искаженные свистом и клекотом, а потом все привычно скрыла темнота...

Я поднял голову от стола. С обоев Ф-98 на меня ехидно поглядывала моя физиономия, словно говоря: «А потом ты проснулся». Я оглянулся по сторонам. Окно, за которым виден ночной город, пустое осеннее дерево прямо перед домом, передо мной — компьютер, на стене ковер... Да!

Yess!!! Я снова дома! Живой! В тапочках! ДА! Стоп... Но получается, мне все приснилось? Нос в порядке, рубашка не порвана... Всю мою душу затопило разочарование. Я-то думал! А тут!.. Да... А, ладно! Нервы мои были готовы разорваться от обиды. Плевал я сегодня на работу, все равно ничего дельного не получится... Лучше уж сыграю во что-нибудь. DOOM? Нет уж, увольте. «Герои»? Ага, сейчас! Вот. «Redneck Rampage» — то, что надо!

Я воткнул диск в CD-ROM, загрузил спасенную игру и побежал по двору старой горелой фермы. И вот, наконец, впереди показался полицейский участок, в котором, по моим данным, скопилось огромная куча зомби-алкоголиков. Ура! Где моя классная пушка? Я нажал «8» и обомлел. На экране мое альтер-эго засунуло за спину двустолку и достало... BFG...

— Ну здравствуй, елка, мать моя женщина... — ошарашенно пробормотал я. **МБ**



«Redneck Rampage» — то, что надо! Где моя классная пушка? Я нажал «8» и обомлел. На экране мое альтер-эго засунуло за спину двустолку и достало... BFG...»



Приветствую вас, атлетичные вы мои! Как самочувствие? Не очень? А поправить если его? Не

знаете чем? А я как раз собираюсь провести для вас небольшую экскурсию в игровую медицину. Арсенал лекарственных снадобий там более чем разнообразен, и выбрать есть из чего. Посмотрите, может, что новое для себя

найдете в решении проблем со здоровьем. Ведь к реальным докторам еще дойти надо, и не факт, что эскулапы точный диагноз поставят. Им бы только какое-нибудь новое лекарство на вас опробовать, укол вплесть или чего еще хуже — клизму.

В нашем топе все препараты, хоть и не проверены РАМН и сертификатами качества тоже похвастаться не могут, в большинстве своем не имеют противопоказаний (ну я же говорю, в большинстве) и отпускаются без рецептурных бланков. Между прочим, обсудим мы не только лекарственные препараты,

но и всякие имеющиеся патологии, заболевания то есть. А то обсуждение одной фармацевтики, думаю, будет неполноценным. Итак, начнем нашу диспансеризацию.

Лекарственно-медицинский ТОП

Доктор Дизель

Лечиться всегда пригодится

Не навреди (главная врачебная заповедь)

Здесь мы рассмотрим категорию игр, в которых жизнесберегающие препараты не имеют побочных эффектов, то есть не влияют ни на что другое, кроме как на показатели жизни при употреблении. Не вызывают привыкания и синдрома абстиненции (это такое состояние, когда, к примеру, у вас отнять комп со всеми играми на месяц... поняли, что будет?). Ну и болести разные пообсуждаем обязательно, их тут имеется.

Diablo II

Божественное исцеление, что может быть лучше? Никаких тебе неприятностей с передозировкой, эффект исцеления полный и, более того, прибавляет к характеристикам изрядную толику плюсов. Про что это я? Да про получение уровня! Ну как сие чудо истолковать как не божественным исцелением? Откуда оно тогда по-вашему? Тем более что миссия светлая и богоугодная — освободить мир от нечисти.

Ну, конечно, есть в «Диабло» и банальные способы исцеления, баночки с красной жидкостью (из чего делается не понятно, но помогает и на здоровье пагубно не отражается), баночки с синей жидкостью

(ну мана она и в Африке мана) и всякого рода ауры. Ауры это то же божественное ис-



До исцеления божественной дланью несколько мгновений. Рекомендуется благоговейно припасть на колена, склонить голову и предаться молитве.



целение, так как само по себе ничего не возникает, и мана здесь, простите, только роль топлива выполняет, а само действие определенно божественное начало имеет. Не подумайте, что я религиозный фанатик, нет, просто практичное объяснение сюда не подходит, здесь должно быть чудо, такое, как вмешательство свыше. Ну а поскольку ничего выше, чем провидение Господне, быть не может, возводим Diablo 2 на Олимп под белы ручки.



в коме на несколько месяцев, «трох-ти-бидох» и будьте здоровы, не кашляйте, завидую, чес-слово!

Planescape Tournament

Тут случай особый, всяких там бутылко-



Вот он, «реанимационный больной», а ведь и не скажешь! Сразу видно — работа мастера!

Revenant

По здоровью сберегающим предметам, точнее, по их характеристикам мало чем отличается от «Диабло», вместо бутылочек с кровящей здоровьем пополняет нормальная человеческая еда. Естественно, побочными эффектами не обладает. Может, и не бог весть какое снабдь, обычный рацион мало кого удивит. Зато у главного персонажа, пышущего здоровьем (на самом деле глубоко и безнадежно больного), хлопца Locke, есть целый букет всяких психических отклонений. Во-первых, это полная амнезия (тут помню, тут не помню или вообще полный штиль). Во-вторых, неустойчивая психика — эта милая черта характера (чуть что орать на собеседника благим матом и крыть на чем свет стоит, если что не по его). Вообще-то его понять можно, ну каким, спрашивается, ему быть, если он клиническую смерть перенес и живет благодаря заклинанию (вот раньше реанимация была, а!) напополам с добрым словом. Никакого тебе лежания под капельницей

ра для науки? Это же уникам — вечно живой и вечно мертвый! Парадокс и вечный двигатель в одном флаконе. Ну амнезию банальную уже приплюсовывать не будем, это по сравнению с вечным респавном мелочь несущественная. Вот собственно за такую особенность организма вручаем г-ну Безымянному бронзовую кружку Эсмарха. На вечную память.

Психиатр: «Зимой и летом одним цветом» Пациент: «Кровища!!!»

В этом отделении наблюдаются пациенты травматологического профиля, причем весьма в тяжелом состоянии. Все как один. Без шанса на дальнейшее выздоровление. Почему? Потому что его им никто не дает.

Solder of Fortune

Комплектация средств для оказания первой и неотложной помощи четко и определенно сформирована, по-военному ничего лишнего. Содержимое аптечек — обезболивающее. С убойной дозой и силой действия, чтобы при ранении картечью из дробовика можно было дальше чувствовать себя легко и непринужденно. Но это для

и военно-полевых хирургов. То, что я называю экстремальной медициной. Польза от этого очевидна — материал расхожий, а травматических случаев хоть отбавляй. Вот прямо так и вижу «Солдаты Удачи два» — Ястреб и военный хирург рядом со скальпелем и иглой с кетгутом в руках. Сборно-разборочный конвейер, точнее, наоборот.

MDK2

Представитель инопланетного травматологического отделения. Также не без определенной доли шизы. Мою симпатию «МДК» заслужил не только благодаря представившейся возможности изучения особенностей анатомического строения всяческих тварюшек. Хотя этот аспект бесспорно представляет большой интерес. Где еще представится такая возможность полюбопытствовать, как у них там все устроено. Само наличие такого персонажа, как Профессор, не могло меня оставить равнодушным. Пусть сей ученый муж и не относится напрямую к великому клану медиков, но звание «Великий Экспериментатор» вполне заслуживает. Не знаю, кто бы еще решился кушать плутоний для достижения



Куча запчастей, море кровищи и все совершенно халявное. Ну про-сто рай для травматолога!



чек, баночек, порошков и притираний прочих здесь не нужно. Чего тогда здесь эта игра делает, спросите? Как что? А воплощение мечты любого патологоанатома — живой труп? А? Франкенштейн отдыхает и трясет песком! Представляете себе ценность такого экземпля-

НАС любимых. А для НИХ бесплатный билет к травматологу без всяких там «не хочу» и «я уже обследовался». Оторванные ручки, ножки, иногда голова, случается. При этой игре можно открывать курсы повышения квалификации для травматологов

такого потрясающего эффекта! Куда там хирургу-полярнику, удалившему себе аппендицит! Мальчик. Хорошая порция плутона натошак — вот где настоящая крутизна! За термоядерный симбиоз и научный подход к вопросу



касательно собственного здоровья вручаем серебряную пробирку с дарственной надписью!

Daikatana

Аналогично разбираем и препарируем на составные части. Кровищи море и внутренностей целые горы.

Красота. В наш топ эта игра попала по соображениям высокой идеи персонажа. Как известно, главный редиска и злодей, изменив время, лицензировал формулу лекарства против СПИДа. Ясно, что раздавать ее всем страждущим исцеления сей негодяй не собирается. А посему приговор ему однозначен. Прижизненная лапоротомия (полостной разрез от сих до сих). Чтобы непадно было чужие нобелевские премии воровать (кстати, если кто не в курсе — за лекарство против СПИДа



Приготовили скальпели, зажимы... начинаем нашу лабораторную. Обратите внимание на особенности строения грудной клетки и черепа.

полагается Нобелевская премия, держайте, если кто в науку собирается).

Побочные эффекты и их последствия

Что есть побочный эффект? Нет, это не значит, что все эффекты по боку, совсем наоборот, прямо направленного действия. Это, к примеру, когда принял таблетку от головной боли, голова прошла, но зато начинает чесаться спина или чего-нибудь в другом месте начинает болеть. Последствия самые разные бывают — от легкого недомогания до летального исхода (это когда улетаешь из этого мира в иной).

Fallout 2

Ну где еще, скажите вы мне, наряду с богатейшим арсеналом аптечек, стимуляторов, докторских чемо-

в Fallout'e с медицинским обеспечением полный порядок. Если относиться к этому с должным вниманием и не кушать все таблетки лишь только потому, что «а интересно что будет?», то можно вполне комфортно себя чувствовать. Получили дозу облучения? Пожалуйста, капельницу с мощным противорадиационным средством. Отравились — выпейте бутылочку настоя из скорпиона. Ну и если вы чувствуете недомогание и пришли к выводу, что в бою у вас мало шансов на победу, однократно можно принять таблетку стероидов, но не более, иначе последствия будут плачевны для вашего здоровья. И уж, конечно, ни при каких обстоятельствах, как бы вам ни предлагали и ни уговаривали, не принимайте джет! Минута-другая полета может обернуться длительным падением. Минздрав предупреждает.

«Князь»

Народная медицина. Все экологически чисто, но тем не менее не безопасно при неумелом обращении. Смешивать все растения подряд не рекомендуется, если не хотите основательно отравиться. Зато вполне можно поэкспериментировать с производством масел. Если уж опыт решили поставить на своем персонаже. Знахарство вообще



данчиков наличествует аналогичный ряд всевозможных наркотических средств и сильнодействующих препаратов? В жизни даже такое редко встретишь! Что радует, так это возможность выбрать — либо ты

чист, либо наркоман. Причем наркоману первое время живется гораздо проще, чем трезвеннику, зато потом уж все встает на свои места, как в реальной жизни. Вообще

весьма уважаемая мною специальность, прошу не путать с шарлатанством. Хороший лекарь-травник чудеса творить может, вы уж поверьте, точно вам говорю. Меж-

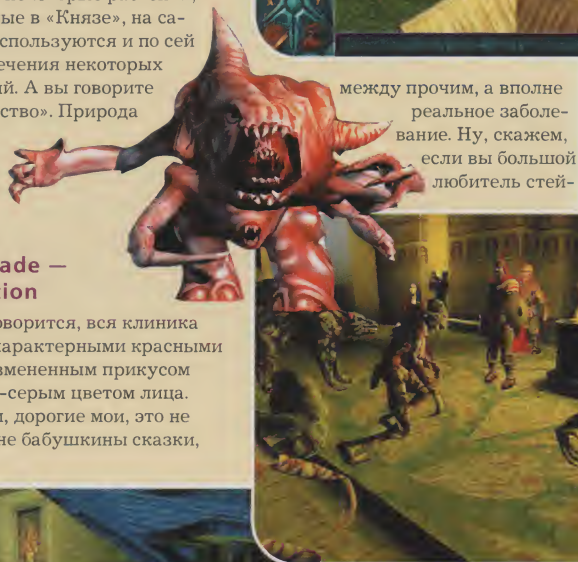


Вот из таких средств народной медицины при умелом обращении можно обеспечить себя целебным эликсиром или другим лекарственным средством.

ду прочим, некоторые растения, упоминаемые в «Князе», на самом деле используются и по сей день для лечения некоторых заболеваний. А вы говорите «шарлатанство». Природа вот истинный целитель!

Vampire Masquerade — Redemption

Тут, как говорится, вся клиника налицо. С характерными красными глазами, измененным прикусом и землисто-серым цветом лица. Вампиризм, дорогие мои, это не мистика и не бабушкины сказки,



между прочим, а вполне реальное заболевание. Ну, скажем, если вы большой любитель стей-

ков с кровью — это еще не повод вдаваться в панику, а вот если при виде живой крови у вас повышается аппетит и вы чувствуете в ней необходимость, тогда да, тогда вы, батенька, вампир. В «Вампире» персонаж более опасен, чем просто обыкновенный кро-

вопийца, он еще страдает бешенством. А бешенство, скажу я вам, не насморк, так просто не проходит. Оно, кстати, вообще не проходит и не лечится. Что же делать, спросите? Охотно отвечу —

во-первых, не кусать крыс, даже если очень хочется, поскольку крысы — основные переносчики такого заболевания, как бешенство. Если уж очень хочется, кусайте кого-нибудь проверенного, родственников например.

Во-вторых, старайтесь кусать поменьше, чтобы хватило на подольше и опять-таки передозировки не было.

Душевное равновесие и основы гигиены

Помните, что является залогом здоровья? Правильно, чистота, она же по-научному гигиена. Причем гигиена это не только чистые руки, протертая пыль с поверхностей и носовой платок в кармане, это еще и чистота души. Без этого гармонии не будет. Если внешне все будет сверкать чистотой и белизной, а в душе от грязи и пакости не повернуться, то это уже не чистота — одна видимость. То же самое и наоборот, при кристально чистых помыслах, живя в свинарнике, гармонии тоже вряд ли добьешься. А также вспомним постулат «В здоровом теле — здоровый дух» и попытаемся его опровергнуть своей интерпретацией — «На самом деле одно из двух».

Sims

Вроде бы при полном благообразии и достатке эмоциональный и физический статус (о как!) персонажа должен быть на соответствующем уровне. Но это только одна сторона медали. Как уже было сказано выше, комфорт души и тела понятия столь же разные, как два горчичника, левый и правый. Если вот, имея на кухне обстановку стоимостью в немеренное количество денег, не убираться и не выбрасывать мусор, то с душевным равновесием, сиречь комфортом, наступит разлад. Поскольку неблагоприятное окружающее вряд ли душевной чистоте способствовать будет. Ну а когда друга нет и дефицит



Вот таким нормальным, обыкновенным хлопцем был тот парень (на фотографии справа)... И что с ним стало потом, лучше и не вспоминать...



Только в сочетании «новейшие технологии плюс гигиена» обеспечены комфорт и душевное спокойствие!



общения становится проблемой номер один, будет ли вас радовать телевизор за тысячу долларов? Однозначно нет. Вот вам пример соотношений. Везде должна быть гармония, не только с телом, но и с душой, как видите, это тоже немаловажно. Кстати, вспомнился мне персонаж мой, медик, между прочим. Собственно, ничего я про него рассказывать не собираюсь, а вспомнил лишь только из-за принадлежности к профессии, которой посвящен наш рейтинг. Медики есть везде.

Soulbringer

Ловец душ. Ну, может быть, и не в прямом смысле русского перевода, но некоторая аналогия несомненно прослеживается. В противоборстве сил Зла и Добра (ну банальном, да, набившем оскомину, а что делать?) очень легко потерять свое психоэмоциональное «я». Вот и наш герой отправился во все тяжкие только по одной простой причине — последняя просьба покойного



папочки. Причем у которого явно не все в порядке со здравым смыслом было. И что же получается? Даже если отбросить факт о наследственности, то мы имеем типичный пример негативного воздействия внушением на слабую и неокрепшую психику. Какая там, к лешему, душевная гармония и бодрость духа! Определенно можно сказать о нездоровой психике мо-

лодого человека и неадекватной оценке действительности. И даже несмотря на в общем-то с виду полное благополучие и здоровье, душевные изъязвы никогда не дадут чувствовать себя полноценно. Факт.

Omicron the Nomad Soul

Переселение душ. Не знаю, как вы, а я верю в реинкарнацию (перерождение в другом виде или форме) в любых ее проявлениях. Иначе сам по себе факт нашего существования является утопией, да и всего живого вокруг в том

себя же в данной ситуации. За свою жизнь вы привыкли к одному имени, к одному роду (ну кому какой природа определила, в данном случае не суть важно) и прочее и прочее. И вот в один прекрасный день ВСЕ меняется с ног на голову! И происходит это не один раз. Га-



От одного только окружающего мира можно потерять башню, я уж не говорю о реинкарнации...



числе. Конечно, другое дело, когда ты меняешь свою оболочку, оставаясь при этом в здравом уме и твердой памяти. До сих пор понять не могу, почему этот персонаж не свихнулся после пары-тройки перемещений? Сделать вывод о натренированной воле, особенностях психики было бы неправильно. Почему? Да представьте себе (мы же говорим о нормальном человеке)

рантирую, как минимум, вам обеспечено раздвоение личности, максимум — шизофрения и дурдом, отделение для буйно помешанных. Скорее всего у данного персонажа душа просто напрочь отсутствует. Каким образом — не спрашивайте, сам не знаю, просто это мое научно-следственное умозаключение. Гипотеза, если хотите.

Выписной эпикриз

Ну что же, наша диспансеризация на сегодня окончена. Те из вас, кто почерпнул для себя что-то полезное и не прочь бы это применить на практике, подумайте сначала о последствиях и вспомните главную заповедь всех медиков на все времена: «Не навреди». Noli nocere. Латынь. А вообще просто берегите себя и оставайтесь здоровыми, следите за тем, чтобы ваши персонажи ни загибались от ран и наркотиков, могли пошевелить не только бицепсами, но и мозгами.

MC

PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделением боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы мобильным группам, не покидая хорошо укрепленный бункер;
- Создавать сотни разнотипных боевых машин и управлять ими в обычном и удаленном режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!



сделано
в
РОССИИ



НИКИТА

WWW.NIKITA.RU

Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Феерические видеоэффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности



Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные объекты с разными уровнями детализации

Mipmaps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей

На этот раз мы решили попробовать пойти на поводу у публики. Визиты на различные игровые форумы в Internet (включая наш на www.gamecenter.ru) поставили нас перед фактом: есть на российских просторах множество народу, который пытается играть в Longest Journey, но не знает как! И сыплются многообразные вопросы на головы постоянных обитателей Internet-посиделок. Что, впрочем, и неудивительно: The Longest Journey не 3D-экшн, такие игры за полгода не стареют и выглядят до сих пор знатно.

Порывшись по сусекам, мы раздобыли в оных солюшн. Оказывается, не все так сложно, как кажется, а «проходилово» есть у нас.

Вот оно вам, пожалуйста, граждане, читайте и всячески пользуйтесь при решении очередных проблем в районе Старка.

И в дальнейшем, дорогие граждане геймеры, будем мы чутким способом вылавливать во всевозможных вселенских сетях ваши вопросы и всячески на оные отвечать на страницах нашего всемогущего журнала. Или не будем. Но все равно, жизнь прекрасна. Кстати, граждане квестоманы, не волнуйтесь: будет у нас новый Monkey Island, будет, в следующем номере. Пока попробуйте, пожалуйста, пройти игру самостоятельно. Мы же выдержим многозначительную паузу.

Так вот и живем.

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

Blair Witch Volume 1:
Rustin Parr



X-tension

Blair Witch Volume 2:
The Legend of Coffin Rock



Страшно оказаться одному во тьме. Тем более в жутком особняке, куда давно уже не проникали лучи солнечного света и обитатели которого — кровожадные зомби, точащие на вас свои запачканные кровью тесаки. Еще страшнее встретиться лицом к лицу с резидентным злом, каждую секунду осознавая невозможность окончательной над ним победы. Однако все это покажется детскими страшилками в сравнении с жуткими ведьмами, живущими в лесах и пьющими кровь беззащитных волчат. Что ж, отмщения требуют наши благородные сердца, и злой шабаш разгулявшихся сил тьмы должен быть приостановлен. Так что соберитесь с мужеством и погрузитесь в мир Blair Witch. Тем из вас, кто не желает пасть жертвами кровожадных исчадий ада, посвящаются эти прохождения первых двух частей.

От заката до рассвета
Не пройти игру вам эту...



Миссия по спасению мира начинается с тренинга. Героиня игрока — очаровашка и вместе с тем секретный агент Элспет Холидей. Пользуясь советами старшего командного состава, она без труда проходит стартовый лабиринт и получает ЦУ: вместе со своим коллегой Странником встретиться с полковником Хапскомбом в его кабинете в 10 утра следующего дня.

НВ. При выборе сложного уровня загадок в конце тренинга Элспет прочтет Страннику мораль о вреде курения и отберет его сигареты.

Доброе утро

В офисе откройте дверь в лабораторию, вторую слева. Мультик перенесет вас к открытой двери... За ней коридор, кабинет полковника слева, за углом. Видя вас, старикан предлагает присесть и бухтит о сути дела, которое вам предстоит распутать. Выйдя из кабинета, повернитесь налево. В углу дверь, за которой Странник разговаривает с некой Светланой. Нарушим их интимчик — у нас задание, в конце концов!!!

После того как чемодан упакован, его нужно... взять, и в путь!

День первый

Гостиница, где вы поселились, представляет собой Г-образное сооружение. Из номера вам следует по диагонали пройти к кабинету хозяина и поболтать с ним. Выйдя на главную улицу, бегите направо. Слева у вас останутся ратуша и церковь, в следующем здании — харчевня. Заходите внутрь. Познакомьтесь с очередными обитателями городка: Гретхен, хозяйкой этого заведения, и библиотекарем Питером Дюраном. В разговоре выясняется, что Питер по совместительству занимается изучением истории Баркитсвилля. Гретхен заочно знакомит Элспет с Хорасом Герстеном, редактором местной газеты. Из харчевни по диагонали переходите улицу, перед вами издательство с вывеской «Баркитсвилль Реджистер». При разговоре Хорас дарит свежий выпуск газеты. По пути к гостинице зайдите в магазинчик при заправочной станции и побеседуйте с хозяином, Даниэлем Кодем. Вернувшись в отель, вы понимаете, что на дворе...

Ночь первая

Попытайтесь лечь спать. Не дадут. Возьмите из чемодана все вооружение, какое там есть, и заходите в ванную. Включите свет. Сквозь вас какой-то призрак ломанется на улицу. За ним. Не забудьте достать ваш ССС — сенсор сверхъестественных существ. По его сигналам находим призрак

Паспорт
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr
Жанр: квест с элементами action
Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Gathering of Developers
URL: <http://www.terminalreality.com>



ОРУЖИЕ

1. Полуавтоматическое ближнего боя:

Пистолет «Люгер P08». Оснащен лазерным прицелом с системой автоматического эктоплазменного наведения на цель. Заряжается стальными, серебряными, литиевыми и щадящими пулями. Оптимальный выбор.

2. Полуавтоматическое и автоматическое дальнобойное:

1) Карабин «Делиз». Оснащен лазерным прицелом с системой автоматического эктоплазменного наведения на цель. Заряжается серебряными пулями. Не плох, но требует некоторого времени на перезарядку.

2) Шотган. Оснащен ультрафиолетовым фонарем. Заряжается дробью. Хорошая динамика скорострельности и убойной силы.

3) Арбалет. «любимое оружие охотника на вампиров». Оснащен



лазерным прицелом с системой автоматического эктоплазменного наведения на цель. Заряжается обычными или освященными стрелами. Убойная сила отсутствует. Совершенно бесполезен.

4) Автомат Томпсона. Оснащен лазерным прицелом с системой автоматического эктоплазменного наведения на цель. Заряжается стальными пулями. Сверхскорострельность за счет убойной силы.

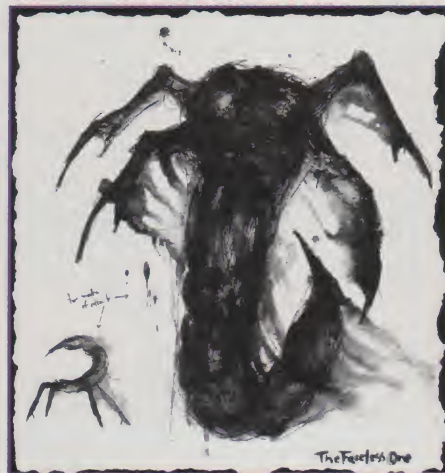
5) Ружье для охоты на слонов. Оснащен ультрафиолетовым фонарем. Заряжается дробью. Убойная сила сообразно названию — одного выстрела хватает, чтобы разнести зомби на части. Достаточная скорострельность. Бесполезно в ближнем бою.

3. Специальное

1) Огнемет. Ничем не оснащен. Заряд — горячая смесь. Весьма эффективен — подожжет кого



• Это — твана. Божок, сделанный из тонких прутиков, переплетенных между собой. Полюбите этот знак. Нарисуйте его у себя на стене. Не крупный, совсем маленький. Может быть, индейская магия поможет вам...



• Так выглядит один из боссов, Безликий. Хотя по мне он сильно смахивает на Скорпиона. Да и ведет себя точно так же. Очень сильный противник. Один из самых сильных в игре.



• Стены дома Растина Парра изнутри испещрены магическими рисунками, письменами и надписями. Здесь был бы рай для историка, специализирующегося на индейской мифологии.

в ратуше. Входите внутрь и идите прямо, пока не окажетесь перед тремя закрытыми дверьми. Нужна дверь тюрьмы. За ней, справа, шериф, к нему надо осторожно приблизиться. Ага, демон! Отступаем, на ходу вытаскивая люгер. Выйдите из ратуши и займитесь уничтожением зомби в окрестностях, не забыв посетить кафе. Сигналом, что вы перебили всех врагов, будет видеоролик с дверьми церкви. Бежим туда. (Маленький хинт — если, по вашему мнению, вы уже всех замесили, а церковь так и не распахнула свои двери, значит, бродит где-то еще одна мертвая душа.) Входим внутрь и подходим к алтарю — крышка органа с треском захлопывается... Заходим за алтарь — над нашей головой разбивается витраж. Это существенно!

Выходим из церкви и видим маленького белого человечка, подозрительно похожего на остальных зомби. Увидев нас, он пытается скрыться. За ним! Он приводит нас к школе, где очередной мультфильм переносит вас в...

День второй

Вы — в своем номере. Снаряжение пока не трогайте. Из номера прямиком дуйте

в ратушу на прием к шерифу. Тот откажется от базара, а помощник и рад был бы помочь, только шериф его осадил... Забегите в Историческое Общество и убейте время за чтением книги о местных легендах и сказаниях. Не примените заглянуть в офис хозяина гостиницы. Телефонном вам воспользоваться будет сложно, но и телеграмма в Центр станет достойным заменителем. Затем можно забежать, например, в церковь и почесать языком с пастором... Следующим домом нашей программы выступает харчевня. Зайдите внутрь и по-

говорите с Гретхен. В разгар ватшей беседы в салун нагрянет шериф. Бинго! Значит его заместитель остался один. Пулей вылетаем из закуской и сломя голову несемся к ратуше. Побеседуйте с ним, и он передаст вам карту леса.

NB. При выборе сложного уровня загадок, чтобы получить карту, вам надо объясниться с Сюзан, потом короткими перебежками добраться до дома Кайла (по пути захватив записку у почтового ящика Броди). Затем обратно вернуться в класс, найти мелок и использовать его на стене школы. Появившийся помощник шерифа передаст вам карту.

Можно зайти в школу, заняв уже закончили. Разбудите учительницу, Сюзан Эскот, поговорите с ней и с Кайлом Броди, единственным ребенком, оставшимся в живых в доме Растина Парра! Дом Броди находится за отелем, в котором вы поселились. Ну все, пора в лес. Бежим домой за снаряжением. Нужно добраться до школы, которую огибаем справа. Перед вами калитка. Открывайте и в...

• На меня только что напал Дьявольский пес. Ох и мерзкое же ты отродье. Погладил бы тебя в другой раз, за ушком почесал. Только сейчас не досуг. Придется пристрелить...



Лес — ночь вторая

Пользуйтесь ССС на случай появления призраков. Ни при каких обстоятельствах не входите в реку — моментальная смерть вам обеспечена. В лесу постоянно прибегайте к помощи карты, которую вам дал помощник шерифа и которую вы видите на страницах этого солюшна. Карта вкупе с компасом однозначно выведут вас на место, где героиня заявит, дескать, что-то тут пахло паленым — не иначе дом Парра рядом. Через дюжину экранов вашему взгляду откроется пепелище. Элспет попробует найти иероглифы на обгорелых стенах. Разумеется, обломается и решит, что надо еще посмотреть на скалу Коффин (Гробовая скала), где по легенде ведьма совершала обряд человеческого жертвоприношения. Если все пойдет удачно, скоро лес потемнеет и начнется дождь. У очередной излучины реки вы увидите большой камень, а справа что-то вроде поваленной колонны. Большой камень и есть Гробовая скала. Подойдите к проходу между скалой и колонной и лес опять посветлел, а гроза закончилась. На земле вы увидите фигурки, о которых, по всей видимости, говорил помощник

Сержантские советы

Маленькие тонкости. Не пытайтесь забрать оружие с утра пораньше — не выйдет. Не пытайтесь поскорее прокрутить все ролики — пропустите важную информацию. Не пытайтесь говорить по много раз с NRP за один заход — ничего нового не узнаете. Не пытайтесь бежать от демонов — все равно догонят. Не пытайтесь переплыть реку — все равно потонете. Не пытайтесь войти в пустоту — вход там, где выход. Не пытайтесь слепо использовать предметы — можете все испортить. Вообще не пытайтесь. Думайте!

шерифа. Не трогайте их. Вам необходимо найти Гробовую скалу при свете дня. Карта, компас — схема накатана.

Надо сообщить о своем провале в центр. А для этого нужно вернуться в отель, а вы снова и снова возвращаетесь на тот же самый перекресток. ЗАБЛУДИЛИСЬ!! Только без паники. Откуда ни возьмись появляется сова. Следуйте за ней... Она приведет вас к какой-то хибаре. Внутри — индеец по имени Асгай. Он дает вам некий талисман Гив-Нур, который позволяет видеть вещи такими, какие они есть на самом деле. Выходите от индейца и... пользуйтесь картой. С Гив-Нур



• Спецгенты Элспет и Странник. Вас срочно вызывает полковник Хапскомб. Он ждет вас в демонстрационном зале. Повторяю...

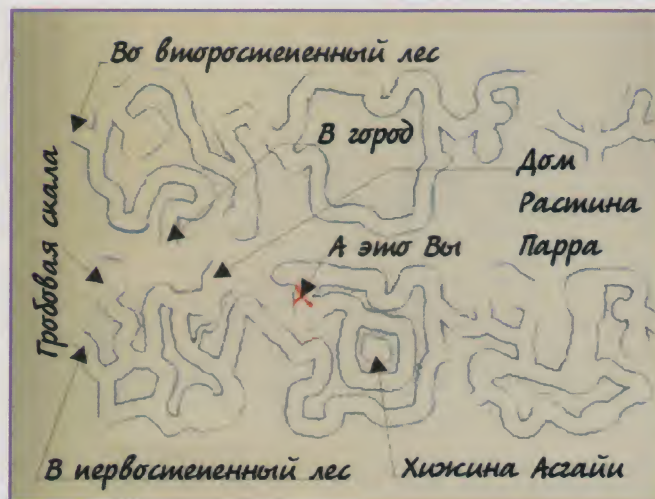
она начинает работать правильно. За несколько десятков метров до выхода из леса вы встречаете стену из деревьев на своем пути. При ближайшем рассмотрении обнаруживаете за этой стеной гигантского полупрозрачного скорпиона. Стоит проверить, насколько хорошо вы умеете пятиться. Если переведете весь свой боезапас на эту тварь, я не удивлюсь. Его мало что берет. Попробуйте динамитом. Три-четыре удачно брошенные шашки должны разнести гадину на мелкие кусочки. Если вам это удалось, поздравляю. Путь в город открыт. Встает солнце, и начнется...

День третий

При попытке покинуть номер, в дверях вы наткнетесь на по-



• Безумная смена графической палитры просто-таки выбивает из колеи. Только привыкнешь к преобладанию фиолетового цвета, как тут же все становится мрачно-желтым!!!



мощника шерифа. Он принес вам материалы о деле Парра. Прослушайте пленку, которую записали в лесу, настроив магнитофон следующим образом: «Bass» — 2; «Treb» — 5; «Freg» — 3; «Pitch» — 4. Потом запустите прослушивание в режиме «REV».

• Этот экран вы будете видеть чаще всего. Карта жизненно необходима в блужданиях по лесу. Маленький совет: выучите все короткие тропинки, соединяющие помеченные места на карте. От этого будет зависеть ваша жизнь.

ОРУЖИЕ

угодно. Проблема в том, что пока цель будет гореть, она все еще может вас заломать...

2) **Пистолет-излучатель.** Оснащен лазерным прицелом с системой автоматического эктоплазменного наведения на цель. Подпитка — от батарей. Выстрел — пучок направленного яркого света. Идеальное оружие против полупрозрачных монстров, отражаемых вашим ССС.

3) **Винтовка-излучатель.** Аналогична предыдущему, только мощнее.

4. **Ручное ближнего боя: Электрошок.** Сдерживает животных. Практически бесполезен. Используется только в ближнем бою. Но если патроны кончились...

5. Прочее:

1) **Фонарь.** Освещает путь на расстояние, достаточное для того, чтобы обнаружить врага. Подпитка — от батарей. Прикрепляется к большинству видов вооружения. При передвижении в тумане — незаменим!

2) **Динамит.** Самое мощное оружие в игре. Доступен контроль за траекторией полета. Одной шашки обычно хватает, чтобы разнести на части стандартного демона.

Снаряжение

1. **Компас.** Вспомогательный третий класс, природоопределение, ориентацию по азимуту... И помните, если вы стоите лицом налево, это совершенно не значит, что там запад... Может, совсем наоборот — восток!

2. **Сенсор спектрального сигнала (ССС).** Важная часть определения месторасположения полупрозрачных демонов. Иногда они становятся прозрачными и присутствие их показывает только ССС. Очень полезная штука.

3. **Карта.** Ею пользоваться будете и пользоваться часто. Лес испещрен дорожками, поворотами. Как и где свернуть, укажет карта. Поэтому сверяйтесь с ней почаще. Особенно умение ориентироваться с помощью карты и компаса пригодится в заключительной части игры.

ИНВЕНТАРЬ

4. ночного видения. Практически бесполезны. Уменьшают кругозор, да и видно все, как в помехах. Однако, если фонарик вдруг сдохнет, без них не обойтись.

5. Аптечка. А вот она-то как раз очень полезная фенька. Жаль, что ее permanently не хватает. Так что особо понапрасну не тратьте. Рискуете остаться один на один с какой-нибудь глобальной тварью без медицинской поддержки. Шансов мало.

6. Диктофон. Во-первых, на него фиксируются все важные факты, полученные вами в беседах. Во-



вторых, с его помощью можно расшифровывать некоторые диалоги, содержащие потусторонние звуки.

Нечисть

1. Зомби. Первые твари, с которыми вам придется столкнуться. Средняя скорость передвижения, слабое нападение. Пытаются вгрызться вам в глотку. Метод отражения нападения — пятась, пуляйте из автоматического или полуавтоматического оружия. Лучше всего подойдут серебряные пули. Если демону удалось добраться до вашей глотки, отпихните его и продырявьте пулей с близкого расстояния.

2. Джиен, или «древесный паук». Существо, собранное из опавших веток. В центре — бьет сердце. Малая скорость передвижения, слабое нападение. Метод отражения нападения — автоматическим оружием, заряженным стальными пулями, раздробите каркас. Вывалившееся сердце разбить кулаком.

3. Дьявольские псы. Наполовину псы, наполовину призраки. Высокая скорость передвижения, слабое нападение. Метод отражения нападения — пятась, стреляйте из автоматического ору-



• Мощный луч моего фонарика выхватил из мрака джиена, а эктоплазменная система навигации автоматически поместила крестик прицела в центр рахитичного тела.



• Не правда ли, красавчик? Так изменился судья, вынесший приговор Растину Парру, после воздействия на него злого духа леса — Хек-Айтомикса. You are the zombie now. O-oh! You are the zombie now.

Для начала забежите к хозяину гостиницы и пошлите шифровку на базу. Нанесите визит добряку Питеру в библиотеку. Он даст книгу, описывающую ритуалы и легенды индейцев. Из Исторического Общества торопитесь к школе, по пути забежав в церковь и поговорив с пастором. У школьной ограды сидит маленькая девочка, которую зовут Мэри Браун. Поговорите с ней и запишите разговор на пленку. Проанализируйте запись, используя следующие установки: «Bass» — 4; «Treb» — 2; «Freg» — 5; «Pitch» — 2, тумблер в положение «FF». Возвращайтесь к отелю и побеседуйте с владельцем.

NB. При выборе сложного уровня загадок полисмен не даст вам твану. Ее нужно сваять самому. Парр сказал, что в его камере «Нев-ур-гивн». Символ «Нев» вы нашли на наброске Кайла с Гробовой скалы. Используйте следующую последовательность символов:

Ряд 2, 5-й символ слева — «Нев».

Ряд 1, 2-й символ слева — «Ур».

Ряд 1, 1-й символ справа — «Гивн».

Разгадав таким образом химический состав металла, используйте тестовые трубочки: 6, 1 и 4 на металле. После этого бегите в магазин за красковыводителем, которым пропитайте твану.

Сержантские советы

Важной частью вашей амуниции выступает блокнот. Туда вы заносите всю почерпнутую информацию, записи разговоров, досье, рисунки, снимки. Там же вы найдете раздел с заданиями, которые вам необходимо выполнить (они будут обновляться по мере прохождения). Там же обе карты города и леса.



• Обратите внимание на левую часть экрана. Снизу компас. В данный момент Эспет пытается идти на север. Сверху — ССС (сенсор спектрального сигнала), ваш неотъемлемый помощник в определении наличия вокруг потусторонней силы.

Выходите наружу и направляйтесь к себе в комнату. Подъедет машина, из нее выйдет ваша подруга, Джастин. Она привезла вам оружие. Поговорив с Джастин, заходите в свой номер и вооружайтесь. Пора в лес. Пробегая мимо школы, затормозите, чтобы поболтать с учительницей. Вернитесь к магазину и поговорите с местными. Напоследок перекиньтесь парой фраз с помощником шерифа. Пора двигаться дальше, то бишь в...

Лес — ночь третья

Добравшись до дома индейца, поговорите с ним — он осятит твану, полученную от помощника шерифа. С этой тваной идите к узенькой тропинке с деревянной аркой, ведущей к дому Парра. Активизируйте твану Парра. Мультик показывает, что вы открыли портал в нереальную действительность: дом Парра будет таким, каким он был до сожжения! Сперва спуститесь в подвал. Там вы найдете Кайла. Заберите

• Городская рапуша. Здесь тусуется мерзкий тип по кличке шериф. Почему все шерифы в Америке настолько неприглядны? У них какая-то манья преследования. Всем им кажется, что люди приезжают в город только для того, чтобы стереть его с лица земли.





• *Весьма мрачные краски леса постоянно будут навевать на вас гнетущее настроение. Только не поддавайтесь. Уступите — и лес поглотит вас! Хек-Айтмикс поселится в вашем сердце...*

рисунок, который он оставил на полу. Методично, из комнаты в комнату, обыскивайте дом. Если у вас сохранилась энергия в батареях фонарика — используйте его. Вам надо найти 4 страницы дневника Растина Парра. В одной из комнат вы увидите твану выхода в реальный мир. В ванной посмотрите в окно. В ящиках на полу — боекомплект. Выходите из дома в лес. Вам нужно попасть к Гробовой скале. Слева от скалы вы найдете плюшевого мишку Мэри. Возьмите его. Возвращайтесь к дому Растина Парра и встаньте перед порталом, через который вы попали в нереальный мир. Используйте твану, обнаруженную в доме.

• *Карта города не менее важна, но только на первое время. Очень скоро вы начнете ориентироваться в Баркитсвилле, как в своем родном городе. Более того, вас начнет терзать вопрос, если это ваш родной город, почему вы живете в гостинице?..*



По пути домой нарветесь на босса. Этот живет по принципу любых других прутьеобразных, только у него 2 сердца вместо одного. Мало того — есть еще четыре магических камня, из которых он черпает силы. Камни надо раздавить, сердца — отстрелить. Как только демон испустит дух, появится другой — дух охотника за ведьмами, Джонатана Прая. Потре-

щав с охотником, надо бежать к индейцу. Асгайя даст очередную твану, которая призвана выгнать из тела Кайла Хек-Айтмикс, дух зла. Стоит вернуться к Гробовой скале, забрать журнал Джонатана и вернуться обратно к Асгайе.

НВ. При выборе сложного уровня загадок вы не сможете покинуть хижину индейца, не определив для себя символы Кровоточащего мальчика. Используйте и зарисовки, и картинки Кровоточащего мальчика, собирая символы воедино. Должна получиться последовательность:

- Ряд 1, 1-й символ справа.
- Ряд 4, 2-й символ слева.
- Ряд 4, 3-й символ слева.

Маленький совет: при отстреле тварей избегайте длинных очередей — отброшенное выстрелом существо секунду будет равнодушно к выстрелам, и вы просто зря потратите драгоценные пули.



• *Старый индеец Асгайя будет вашим незамеченным другом. Именно он посвятит вас в таинства магии индейских племен и расскажет, каким образом можно избавиться от вездесущего духа Хек-Айтмикса... Навсегда...*

НВ. При выборе сложного уровня загадок вам нужно забрать твану с портала (узкого прохода за домом Парра). Элспет скажет, что следует сделать еще одну твану для реального мира. Когда появится страница с символами, введите 3 символа, которые произносятся «Тел-Ос-Мах»:

Ряд 4, 2-й символ справа — «Тел».

Ряд 3, последний символ слева — «Ос».

Ряд 2, 1-й символ справа — «Мах».

Вернитесь в дом Парра на второй этаж и используйте «Тел-Ос-Мах» на шаре в конце стойки. Можно возвратиться к portalу и использовать на нем «Тел-Ос-Мах».

• *Дом Растина Парра был сожжен семьями детей, которых Растин изувечил и убил. Взрослых не волновало, виноват Растин или нет. Детей давно. Восстановить дом мне удалось с помощью магического портала.*



ИНВЕНТАРЬ

жия, заряженного по возможности серебряными пулями.

4. Привидения. Дети или демоны на полупрозрачной или прозрачной основе. Определяются с помощью ССС. Варьирующаяся скорость передвижения, среднее нападение. Метод отражения нападения — винтовка-излучатель или пистолет-излучатель.

5. Боссы. Гигантские демоны. Высокое передвижение, сильное нападение. Метод отражения нападения — бегите от него, периодически постреливая, а лучше забрасывая динамитом. Так действеннее. Невозможно перейти на следующую стадию уровня, не убив босса.

6. Лица леса. Летящие отрубленные головы невинно убиенных мирных жителей. Мирнолюбивые призраки. Исцеляют любое существо при помощи пепла от костров.

Чит-коды:

Если все наши потуги по описанию оказались для вас бесполезными, попробуйте следующее. В течение игры нажмите F10 и введите следующие коды:



IWORKFORGOD — Режим бога
GETINTOMYBELLY — Все оружие
BIGHEAD — Режим больших голов
GIBNPLENTY — Халаявное расчленение противника
T2000 — Кожа терминатора (неуязвимость)
GIVEMEFATH — восстановление энергии
NOD3D — невидимость
HELLFREEZEORVER — затормозить врагов
BIGSTICKOFDEATH — получить шотган
MEDIUMRARE — получить арбалет
GOODTIMESMAN — получить динамит

BURNYOURASSOFF — получить огнемёт
MEETMYPAL TOMMY — получить автомат Томпсона
SMILEYNOMORE — получить плазматан
SUNOFGOD — получить электрошок
IAMAWIMP FORTHIS — получить 100 пуль
RECHARGE — восстановить энергию батареек фонарика



• Странник не поехал с вами в Баркитсвилль, мотивируя это тем, что ему там нечего делать. Вы должны были вызвать его только в критической ситуации. Похоже, такой час пробил.

THE DOGFARTED — получить противогаз
ICANSEE — получить прибор ночного видения
WWBEWARE — получить серебряные пули
VAMPBEWARE — получить литиевые пули
DEMONBEWARE — получить щадящие пули
ISUCK — сменить уровень на легкий
IRULE — сменить уровень на сложный
COMBATISSCARY — сменить уровень боя на легкий
PUZZLESARESCARY — сменить уровень загадок на легкий
INSTANTCRASH — аналогично Ctrl+Alt+Del (см. ниже)
THUNDERSTORM — вызвать бурю (дождик с молнией)
SNOWSTORM — вызвать бурю (снежок без молнии)
FLAMEONASTICK — перезарядить огнемёт
TIME — замедление или ускорение хода времени
BLANK — изменение графической палитры до полностью непробиваемой
DARK — затемнение графики
CTRL+ALT+DEL — конец кошмара



• Вот ведь дурак! Ну сам посмотри, у меня ж за спиной твой коллега с оторванной башкой! И тебя постигнет та же участь спустя пару секунд. Нет, лезешь на рожон...

нужно догнать. Сохранитесь обязательно! После Кайла следует догнать пастора

с девочкой. У вас состоится нелицеприятный разговор, из которого вы вынесете, что дух Хек-Айтмикса поселился в пасторе. Лопата, которую держал пастор, выпадет у него из рук. Сохранитесь! Подберите лопату и со всех ног (у вас в запасе секунда, от силы две) бегите за пастором. Со всей дури ошарашьте его лопатой по репе. Успели — честь вам и хвала. Появляется шериф и супруга пастора. Небольшой разговор, и на смену придут монстры. Не обращайтесь на них внимание и бегите в лес. Появляются летающие головы. Пару раз попробуйте выйти из круга.

NB. При выборе сложного уровня загадок вы должны попытаться пару раз выбежать из круга, который сотворили головы. Вас будет откидывать обратно. Продолжайте до тех пор, пока не появятся синие молнии или костер. Если удалось, используйте сигареты Странника на том, что появилось.

Вы поворачиваете обратно в город. Ветви деревьев расступаются, и вы видите старушку. **РО-БИН УИВЕР!** За ней! Поговорите со старушкой. Она, может быть, несколько неразговорчива, и вам придется обратиться к ней пару

раз. Она даст вам клочок бумаги со стены и еще одну твану.

NB. При выборе сложного уровня загадок Робин не даст вам твану. Вы получите ее позднее у Асгайи.

Возьмите все это хозяйство и возвращайтесь в город. После того как состоится разбор полетов и народ разойдется, вы со Странником углубитесь в лес. Направляйтесь к дому Асгайи. Там по-быстренькому с ним переговорите и бегите к дому Парра.

NB. При выборе сложного уровня загадок вы не сможете покинуть Асгайю без последней, **ФИНАЛЬНОЙ** тваны. Сложите символы:

Ряд 4, 4-й символ слева — «Отх».

Ряд 4, 3-й символ слева — «Ос».

Ряд 1, 2-й символ слева — «Этзех».

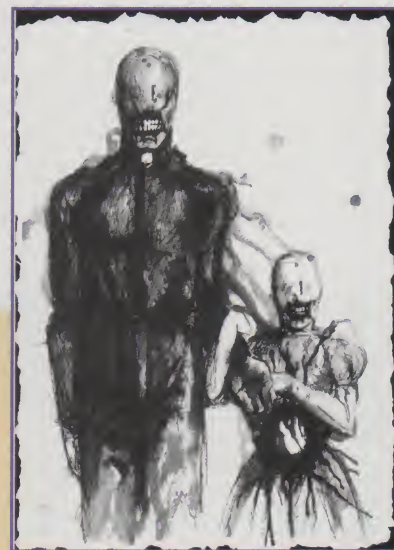
Вы должны спасти Мэри Браун, избранную для жертвоприношения. Бегом в город! Неужели уже наступил...

День 4

Где могут быть дети в дневное время суток, если не в школе. Там — одинокая учительница. Мэри ушла с Кайлом погулять. Надо срочно их найти! Выбегаем из школы — привычный мультик: AI сам доведет нас до церкви. Заходим. Бегом в комнату за алтарем. Лучше сохранитесь, пока не поздно. Кайл пытается убежать. Его



• Гробовая скала — еще одно место вашего относительно частого посещения. Здесь по преданиям Хек-Айтмикс осуществлял человеческие жертвоприношения самому себе.



• Этот зомби слева в представлении разработчиков чем-то мне напоминает одного из синигов из эпохального произведения Клайва Баркера «Восставший из ада».

Сохранитесь — предстоит не легкая гонка на выживание. Используйте твану Уивера, а затем твану Кровоточащего мальчика. Вы установите ловушку для Хек-Айтмикса. Бегите к Гробовой скале. Подойдите к тому самому вечно Кровоточащему. Как только появится Странник, бегите за ним, стреляв пару раз в демона, чтоб его раззадорить. Ног не жалейте: Хек-Айтмикс догонит — хана. Вот вроде и все. Зло побеждено, мальчик спасен, жители Баркитсвилля ликуют. Финита.

Продолжение следует... **MG**

Сержантские советы

Хек-Айтмикс, как Маниту и Вендиго, был злым духом в мифологии индейских племен. На этот раз он решил обосноваться вблизи города Баркитсвилль, в прошлом деревня Блэр. Чтобы победить зло, в борьбу вступает засекреченная правительственная организация, вооруженная до зубов по последнему слову техники. Но лишь тваны, магические фигурки индейцев, смогут остановить зло раз и навсегда.

ВЕДЬМЫ ВОЕННОГО ВРЕМЕНИ

МИФОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕЗИСЫ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ

Для начала поднимитесь на ноги, выньте шпагу из стога и бегите за девочкой. С постели, куда вас уложат заботливые бабушка с внучкой, поднимется только ваша душа. Найдите спящую девочку. Если вы еще не догадались, это та самая **Робин Боброва**, которая помогла вам замочить дух зла Хек-Айтмикс в первой серии «Ведьмы из Блэра». Только теперь она — маленькая девочка. В комнате, где вы нашли Робин, на столе лежит освященный крест. Поднимите его. Как только очередная детская душа приблизится к вам, освятите ее крестом. Когда все души обретут покой, еще раз подойдите к Робин. «Анимашка» расскажет вам, что Робин пропала. Ее бабушка, **Бесс Боброва**, называет вас **Лазарем** в честь библейского героя, воскресшего из мертвых. Сами вы вспомнить свое имя не можете — амнезия. Бесс умоляет вас найти пропавшую внучку в обмен на подаренную жизнь. Берите предложенный старушкой пистолет и выходите на задний двор. Дверь находится по правую руку от старушки, если смотреть от играющего. Идите к амбару. Первая обойма на телеге, еще две — в пустующем загончике для скота. Последние две — рядом с башней за амбаром. Ну и колы у вас рядом с башней, попрактикуйтесь в стрельбе по мишеням — банкам, расставленным на заборе. Сдается мне, что пуля, от ricochetив от последней банки, попала вам в уже продырявленную голову. Вы оказываетесь в альтернативной реальности как солдат.

Альтернативная реальность. Игра переносит нас в середину XIX века, в период Гражданской войны между Севером и Югом. Лазарь, или кто бы он ни был, солдат армии. Надо попрактиковаться в стрельбе по живым мишеням. Идите к амбару, внутри пришейте двух солдат в серой униформе. Обищите тела и найдите пули и фотографию. Выйдя из амбара, замочите еще одного воюка и вернитесь обратно в...

Реальность. Бесс направляет вас в город к группе, организованной для спасения Робин. Не забудьте захватить освященный крест. Прежде чем направиться в город, дойдите с бабулей до крыльца и получите сухой паек. Если стоять спиной к двери, от крыльца налево в лес уходит дорожка. Вам — туда. В хилой постройке справа дьявольский пес и лечащая твана. Первого — пришить, вторую — подобрать. Двигайтесь дальше. На вас выскочит еще одна псина. Укладывается так же, как и предыдущая, двумя меткими выстрелами. На повороте присоедините к своре лавших еще одного волкодава. Дорога приведет вас к поисковой группе. Ролик познакомит вас с **Питером Дюрантом**, руководителем группы, и **Парсоном Венсом**, пастором. Люди отправятся на поиски, а вы с Питером войдете в дом. В разговоре вы потеряете сознание и попадете в...

Альтернативную реальность. Поднимите обойму со скамейки и поговорите с вашим командиром. Оказывается, вы только что выбрались из месиловки под Геттисбергом! И у вас новое задание. В лесу обнаружена стайка маро-

деров-мятежников. Вам поручено возглавить небольшую группу солдат, чтобы обезвредить эту самую стайку. Выходите на улицу и познакомьтесь с вашими людьми. У вас в команде **Мозли**, **Мур** (по кличке Скунс) и **Ньюхуз**. В конце разговора вы вернетесь в...

Реальность. Говорите с Питером до тех пор, пока он не выставляет вас коленом под зад. Теперь вы знаете, куда нужно идти, — к железнодорожной станции. Из дома идите налево, а на развилке — прямо. Дойдя до путей, сверните направо и зайдите в будку. Поднимите сломанный фонарь — он перенесет вас в...

Альтернативную реальность. Поднимите обоймы из-за изгороди, рядом с телегой и на крыльце дома. Слева от дома — камни. Там — лечебная твана. Накачайте

Сергей Аверин aka Index



Паспорт

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Жанр: квест с элементами action

Разработчик: HumanHead Studios

Издатель: Gathering of Developers

URL <http://www.godgames.com>



СОВЕТЫ

Руководство по собственноручному изготовлению тваны.

Подготовьте то, с чем предстоит работать:

- ★ Четыре относительно ровные живые веточки. Концы желательно аккуратно обрезать секатором или ножом.
- ★ Шило. Если нет, то подойдет толстая игла.
- ★ Тонкая швейная игла.
- ★ Зажигалка. Спички отменяются.
- ★ 5–6 метров прочной, но тонкой нитки.

Подберите ветки достаточной длины, чтобы оставить пространство для маневра. Вам



нужны три ветки по 5–8 мм в диаметре и соответственно 15–25 см длиной. Размер палочек зависит от желаемого размера модели. Одна палочка должна быть пропорциональна предыдущим: 4–6 мм в диаметре и 10–18 см длиной. Крупные пойдут на руки и ноги, маленькая — для головы. Займемся «руками». Отмерьте ровно половину и в этом месте аккуратно проколите ветку шилом. Старайтесь, чтобы она не сильно треснула. От этого места влево и вправо отсчитайте по 2–3 см и сделайте еще два прокола. Теперь воткните шило по самое «кне забалуется» в одну из пробуровленных дырок, зажгите огонь и держите его около 40 секунд над шилом с внешней стороны в максимальной близости к дереву так, чтобы оно не обуглилось. Как только сок дерева зашипел, вынимайте шило. Проведите ту же процедуру с двумя другими



● Когда с первого момента игры моя душа покинула тело, я даже расстроился. Неужели совсем плохой стал, играть разучился. Ан нет! Всего лишь замазка такая!

свинцом всех «серых», и вас вынесет обратно в...

Реальность. Познакомьтесь со слепым **Стытенем** и расспросите его о лесе. Вы увидите Робин — бегите за ней. Рядом с развалинами лежит лечебная твана. Поднимите ее. Выскочивший призрак валится четырьмя зарядами из вашего пистолета. Бегите в лес. Первые же

пятнадцать шагов перенесут вас в...

Альтернативную реальность. Замочите «серого» и идите вперед. Выскочившую парочку мародеров тоже нужно положить, после — осмотреть трупы. Запасшись патронами и тваной, возвращайтесь к вашим солдатам. Добравшись до потока, аккуратно пересеките его по камням, образующим дорожку, и вернитесь в...

Реальность. От ручья двигайтесь направо. На развилке опять-таки выберите правый путь. Не расслабляйтесь — призраки скучать не дадут. Дойдите до

ведьмы. Приблизившись, вы перенесетесь в...

Альтернативную реальность. Идите на сей раз налево, отстреливая «серых». Не мешайте псам валить человекообразных противников. Нехай завалят, а после



● Ну посмотрите в мои честные глаза. Что? Не видите? Сейчас я ближе подойду. А так видно? А так? Так я ж совсем рядом. А-а... Ну теперь в глаза мне заглядывать поздно. Теперь я сам вам в глаза загляну...

и с ними разобраться можно. После того, как вы завалите всех, вы можете продолжать путь, двигаясь на север. Один вроде сдастся. Но нет, его забирает дух зла. Вы же тем временем перенеситесь обратно в...

Реальность. Чтобы загасить ведьму, оперативно поднимите с земли ожерелье, которое зарядит ваш крест. Махните распятием пару раз — это иммобилизует старушку. Добивайте саблей. Как только очнется — опять крестом. Потом саблей. В конце концов бабуля очужится. Бегите на юго-восток и каждый раз

на развилке поворачивайте направо. Вскоре перед вами появится Робин. Бегите с ней к мостику, и вы снова в...

Альтернативной реальности. Пропадает один из ваших людей, Ньюхауз. Есть маза, что его прибрали к рукам темные силы. Возьмите патроны с мостика, зайдите на него, но не слишком далеко. Начинайте поливать руки демонов, тянущиеся к вам из потока, свинцом. Можете попробовать другое оружие — призраки неуязвимы. Вы это поймете первым. Когда это поймут и ваши солдаты, вы успешно перейдете через речку и очнетесь в...

Реальности. Перейдите ручей. Поговорите с народом из Службы Спасения и поднимите связку травы. Идите на юг, пересеките поток и возьмите лечебную твану. Возвращайтесь к перекрестку и идите на север. На первом перекрестке идите направо. Вам на встречу выползут сучкообразные Джиены или «древесные пауки». Маленькие ломаются на втором выстреле, большие — неуязвимы. Их единственная слабость — медлительность. Даже пешком вы

вырываетесь вперед. Когда игра подгрузится, вы отвяжетесь от их мерзких лап. Подберите патроны, лежащие снизу. Идите на восток и убейте двух призраков. Третьего не трогайте. Пока... Побегайте по близлежащей округе и найдите третьего призрака. Замочив его, можно возвращаться к тому, которого вы оставили. Он перенесет вас в...

Альтернативную реальность. Оперативно замочите призрака, нападающего на вашего солдата и возвращайтесь в...

Реальность. Бегом направо. От крупных монстров убегаем,

ЧТЫ

Godgames — режим бога.
Winblows — все оружие.
Autoaim — автоматическое прицеливание.
Moreammo — добавить боеприпасов.
Skeletonkey — добавить ключ скелета.
Goremode — свободное расчленение противника.

маленьких — кладом штабелями. По ходу на вас наступает целая армия... Не пытайтесь ее замочить — они по-любому будут ожидать. Подпитка зомби идет от дерева в центре поляны. На дереве висит четыре мешочка. Надо их распороть своим колюще-режущим оружием. Ударов пять — и мешок пуст. Четыре пустых мешка — нет монстров. Да и выход с поляны открыт. Идите через проход направо — выходите к потоку. После ролика готовьтесь отражать нападение призрака. Вернитесь и убейте еще одного. Быстренько перебирайтесь через ручей. Замочите еще пару монстров с привидением и подбегите твану. Чуть дальше на пенке лежит топор. Хватайте его и что есть духу рвите в восточный экран. Там **ОЧЕНЬ БЫСТРО** валите уже подрубленное дерево и **АККУРАТНО** перебирайтесь через ручей. Добирайтесь до кладбища и говорите со стариком Стьютенном. Это вернет вас в...



Альтернативную реальность. Вы с рядовым оказываетесь перед тем же кладбищем. Пристреливали со Стьютенном, и «активизируйте» надгробие. **Реальность.** Убейте всех нападающих псин, после чего сходите в будку сторожа еще разок. Дабы поправить здоровье и боекомплект. Подберите куклу, лопату и откопайте руку скелета. Выходите через главные ворота кладбища и идите на восток. По дороге подбирайте патроны. Псов, мелких прутобразных и привидений — мочить, от крупных прутобразных — убежать. Все время сворачивайте направо. Игра должна подгрузиться. Соберите патроны и двигайтесь вперед. Убейте призрака и поверните направо. Дойдя до конца тропы, подрубите дерево и перейдите через ручей. В конце тропы будет твана. Вернитесь к развилке и на сей раз поверните налево. Ну вот, теперь все ясно. Дух зла поселился в Робин, а старина Стьютен стал его правой рукой в обмен на обещанное зрение. Подойдите к Робин, и она вас пошлет в...

Альтернативную реальность. Чего можно — соберите, кого можно — убейте. Сначала на развилке идите направо. Перебейте свору и возьмите твану. Потом — обратно и на развилке — налево, к Гробовой Скале. Поднимите твану со скалы. Со скалы идите на запад. Перебейте нечисть и поднимите твану. Вернитесь на скалу и перейдите поток рядом с водопадом. Там оставьте свое оружие и зайдите в пещеру. Да уж, ранили так ранили! Возвращайтесь в...



Реальность. Нужно найти четыре мини-алтаря, захваченных властью зла. Один — слева от Гробовой Скалы (там, где вы замочили палкообразных), второй — на повороте правого рукава развилки. Третий и четвертый — на том берегу реки. Последний защищает неуязвимый призрак ребенка. Положите в максимальной близости перед алтарем горн. Алтарь погаснет, а ребенок начнет жаловаться на то, что ему щекотно. Это ваш хинт — значит, вы все делаете правильно. Следующий по ходу вашего движения алтарь надо украсить сломанным фонарем. Ребенок скажет, что не любит, когда за ним наблюдают. Мимо третьего пробегайте — к нему вернемся позже. На последний положите руку скелета. Ребенок спросит, не хочу ли я поддержать его за руки? Бегите к третьему и **ОБЯЗАТЕЛЬНО** сохранитесь. Кладете пучок травы и со всей дури летите к Гробовой Скале. Вам отпущено 60 секунд и ни секундой больше. Подбежав к Робин, срочно отдайте ей игрушечного зайца. Она передаст дух зла вам. Спускайтесь к водопаду, входите в пещеру и вы увидите пузырящийся покров. Замочите призраков — дверка и откроется! Найдите вторую дверь за пузырчатой занавеской. Опять-таки перемочите всех демонов и идите в проход. Он приведет вас к дому... Растина Парра! Вы окажетесь в подвале. Обойдите весь дом, собирая патроны и тваны. Вам осталось забить Стьютена, который... хм-м... несколько преобразился. Он тусуется в комнате рядом с каминной залой на первом этаже. Положите его и насладитесь победой! **MG**



релите души ваших бывших коллег, через противоположные ворота кладбища выбегите наружу и — в домик, насколько я понимаю, сторожа. Возьмите твану и патроны и возвращайтесь на кладбище. Подойдите к могиле, у которой вы разгова-

● О! Маленькая девочка со взглядом волчицы. Ну кой черт занес тебя на эти галеры. Сидела бы дома, играла бы в плюшевых зайцев, медведей. Понесло ж тебя в лес... на мою седую голову...

СОВЕТЫ

дырками. Веточку «голова» поделите мысленно пополам и отсчитайте по 1–1,5 см в любую сторону. Сделайте прокол и «прожарьте» его. Теперь проколите дырки за 0,5–1 см от концов веточки «голова» и сверху и снизу. Дерево треснет, но это не страшно. «Ноги» мысленно разделите пополам, проколите, «прожарьте». Также необходимо проколоть дырки в «ногах» с одного конца, отступив 0,8–1,3 см. Теперь можно переходить к сборке. Возьмите «голову» и «руки» сложите крестом, чтобы дырки приходились одна над другой. Возьмите иголку с продетой длинной ниткой (лучше двойной) 40–60 см с **КРУПНЫМ** узлом. Проденьте иголку сквозь обе дырки. Больше иголка на этом сплетении не понадобится, но не обрезайте ее — так удобнее.



Заматывайте соединение крест-накрест, пока не кончится нитка. Закрепите ее. Теперь аналогичным способом прикрепите «ноги» к «рукам». Учитывайте, что одна «нога» должна идти вверх «рук», а другая — снизу. После этого можно переходить к креплению «руки»-«ноги»-«голова». «Нога», шедшая у вас вверх «рук», накладывается на «голову», в соответствии с расположением «нижней конечности». Прокалывайте иголкой все три веточки (проколы шилом должны приходиться один над другим) и заматывайте соединение в горизонтальной плоскости, то есть по принципу лассо. Закрепите конец нитки. Последнее — намотайте нитку на расколотый край «головы», проденьте нитку, свяжите узлом и повесьте на люстру. Теперь можно быть уверенным, что ведьма из Блэра обойдет ваш дом стороной.

ПОД КРЫЛОМ ЗВЕЗДОЛЕТА



как из грязи пойти в князи

Итак, усилия аргонцев, направленные на ремонт корабля, не увенчались успехом... Жестокое разочарование, вновь потерянная надежда вернуться на Землю... Именно с этого момента нам снова придется садиться за рычаги управления космическим кораблем. Первая часть приключений, казалось, уже подвела сюжетную линию к логическому завершению, однако нам так и не удалось найти дорогу домой. Все, чем смогли помочь гостеприимные жители Арзон Прим, — истребитель Argon Buster да тысяча кредитов. С таким багажом придется найти свое место под чужим солнцем. Причем, мест этих такое количество, что даже бывалый вояка и прожженный торговец не сразу определятся.

Барсуков Николай



В связи с полным отсутствием сюжета задача наша сводится к проведению курса молодого бойца, выживание требует знаний, так что будьте внимательны. Перво-наперво стоит определиться со своей будущей специализацией, разновидностей может быть масса, даже если не считать всевозможные комбинации, их не избежать, по крайней мере, на первых порах. Когда волосы ваши покроются сединой, а кожа сероватым звездным загаром, по которому так легко узнать бывалого космолетчика, можно будет подумать о специализации в какой-то узкой области, а пока все пути хороши, если они не ведут в могилу.

Для начала несколько общих слов

Стыковка. Если вам кажется, что ничего сложного в этом нет, значит, вы не играли в Elite. Спустя годы, после последнего полета вспоминаешь вращающийся док, в который необходимо очень чисто пройти. В данном случае, хоть все и не так сложно, беспечность также может закончиться смертью, а смерть в открытом космо-

се — не самая приятная вещь на свете. Итак, для благополучной стыковки с любой станцией необходимо запросить разрешение у ее бортового компьютера. После запроса станция включает зеленые позиционные огни в районе дока, которые и служат ориентиром для захода в док. Кроме того, на акселераторе приборной панели появляется метка, обозначающая максимально допустимую скорость корабля в момент входа в створ ворот. Никогда, я повторяю, НИКОГДА не превышайте скорость — это верная смерть!

Во-вторых, запрашивать разрешение на посадку можно лишь на очень небольшом расстоянии от станции, в противном случае процедура стыковки будет отменена компьютером! При входе в ворота дока можно столкнуться с другим кораблем, который будет покидать станцию в этот момент. Конечно, можно попытаться ювелирно пролезть мимо него, однако это чревато серьезными последствиями — лучше сделать круг и зайти еще раз.

Позже, когда вы сможете позволить себе стыковочный компьютер, все проблемы останутся в прошлом, но придется произвести не один ручной заход для то-

го, чтобы заработать на дорогостоящий прибор. К тому же долгое время будут гораздо более важные расходы, так что учиться надо все равно.

Умение грамотно заходить на станцию — ваш билет в бессмертие. Только в пределах дока можно сохранить игру, так что после длительного перелета луч-

Паспорт

X-tension

Жанр: Космический симулятор

Издатель: Egosoft

Разработчик: THQ

URL <http://www.thq.com>

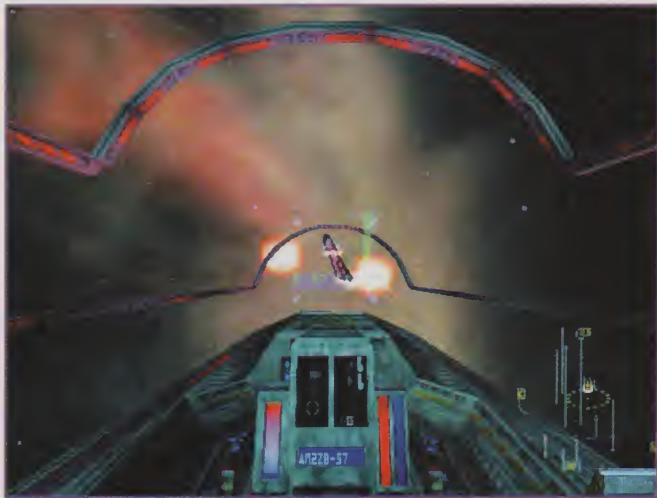


Сержантские советы

Спутник связи иногда становится мишенью пиратов, он неспособен постоять за себя, а оставлять на охрану лазерные башни дорого. В этом случае надо разместить спутник как можно дальше от проезжих дорог. Лучше всего километрах в 50 от ближайшей станции, и главное — от зоны перехода. Если вы поступите именно так, то спутник еще долго будет радовать вас полезной информацией.

ше всегда пользоваться этой возможностью, чтобы беречь собственное время.

Столкновение всегда фатально — запомните это, и жизнь станет гораздо легче. В принципе, со временем, когда энергетические щиты вырастут до значительных размеров, правило это не будет таким строгим, но осторожность сэкономит немало нервов, как в начале, так и в дальнейшем. Острые ощущения, вызванные пролетом сквозь какие-нибудь конструкции, являются веской причиной для головокружительных маневров, просто не



говорите потом, что мы вас не предупреждали!

Незаконная деятельность преследуется, и вообще, Минздрав предупреждает: торговля рабами и наркотиками опасна для вашего здоровья!

Вооружившись знаниями, вступим, наконец, на палубу нашего первого корабля и посмотрим, что же делать дальше.

Карьера торговца

Один из самых спокойных вариантов. Делать свой маленький бизнес можно и в пределах одной системы, не обращая внимания



● **Аргонский крейсер — Титан.** Это чудовищное сооружение не только обладает огромной огневой мощью, но еще и всегда окружено свитой истребителей поддержки.

на существование других звездных систем. Конечно, однажды любопытство погонит вас в странствия, но к этому моменту уже соберется изрядный капитал, и можно будет приобрести все

были на начальных этапах будет минимальна. Не стоит отчаиваться, с самого начала вы можете получить значительную сумму, а заодно и корабль с большим грузовым отсеком. Для этого достаточно продать свой Buster и купить Argon Lifter. Это, на первый взгляд, рискованное дело, принесет деньги, необходимые для покупки груза, а воевать все равно еще долго не придется по причине крайней тонкости кишки.

Для осуществления этого мероприятия надо выполнить ряд манипуляций. Первым делом — покинуть родной корабль, после чего проследовать на станцию, торгующую Lifter'ами. Там вы без труда исполните задуманное и станете обладателем абсолютно беззащитного, но зато большого корабля. Вторым, не менее важным моментом является покупка устройства, способного определять цены на станциях без захода

Сержантские советы

Если вам приглянулся корабль противника, то ничто не мешает забрать его себе. Для этого достаточно привести щиты врага в минимальное состояние. Не убивая его до конца, держите уровень щитов как можно ниже, рано или поздно пилот покинет судно, вы сможете выйти в космос и занять его. Пилота, кстати, можно продать в рабство, если, конечно, вы не брезгуете подобным бизнесом. Для этого необходима поддержка жизненных форм в грузовом отсеке. Это устройство можно купить в нескольких местах.

в них. Этот гениальный прибор экономит столько времени, что не купить его просто невозможно.

Теперь вся вселенная открыта для торговли. Первое, что нужно запомнить, — никогда не покупать

ОБОРУДОВАНИЕ

1MW, 5MW, 25MW, 125MW
Shield

Энергетический щит. Его цель — защитить корабль от выстрелов и столкновений. Минимум — щиты с одним щитом, максимум — один метакет. Вы быстро поймете, как это надо. В дальнейшем счет пойдет на десятки, а то и сотни мегабайт.

Alpha Impulse Ray Emitter

Самое слабое оружие. Обычно установлено на легких истребителях.

Beta Impulse Ray Emitter

Несколько мощнее предыдущего, используется в основном на кораблях среднего класса.

Gamma Impulse Ray Emitter

Самый мощный из импульсных генераторов. Стандартное вооружение тяжелых истребителей.



Beta Particle Accelerator Cannon

Ускоритель частиц является самым мощным оружием, которое может нести истребитель. Также встречается на более крупных кораблях типа эсминцев.

Gamma Particle Accelerator Cannon

Более мощный аналог предыдущего вида оружия.

Alpha High Energy Plasma Thrower

Все команды обладателя, комплектуясь этим мощным разрушительным средством.

Beta High Energy Plasma Thrower

Более мощный аналог предыдущего оружия.

Gamma High Energy Plasma Thrower

Самое разрушительное оружие в открытом космосе. Стоит только на самых крутых кораблях.

ОБОРУДОВАНИЕ

Mosquito Missile

Стандартная ракета средней истребительности. Наводится чисто инстинктивно.



Wasp Missile

Ракета среднего класса. Достаточно быстрая и маневренная. Готов из истребителей среднего класса и некоторых более крупных кораблей.

Dragonfly Missile

Тяжелая ракета, предназначенная для уничтожения медленных крупных целей.

Silkworm Missile

Мощное оружие, способное на больших кораблях.

Hornet Missile

Маленькая сверхбыстрая из всех ракет. Ее удивительная мощность может конкурировать только с ее же скоростью.

Tactical Navigation System

По сути, это радар. Проецирует позицию кораблей и станций на пилотский экран. Также отображает навигацию.

Singularity Engine Time Accelerator

Необходимая в космосе вещь. Позволяет ускорить время и тем самым делает менее мучительным перелет на космические расстояния. В сочетании с периодом деконструкции этого прибора можно перемещаться по космосу быстрее, чем свет. Как только регенерируется намагниченная система двигателя, то же самое происходит при приближении к цели. Объект на расстоянии менее 100 км.

Boost Extension

Направляет энергию заданных полей на дополнительные ракетные двигатели. Незаметно под бегает вперед.

Strafe Drive Extension

Получает ваш корабль удар по корпусу.

ничего на торговой станции. Цены там таковы, что получить прибыль крайне сложно, скорее вероятны потери. Для ведения торговых дел более подходят непосредственные производители, станции которых разбросаны в округе безо всякого порядка. Цены у них колеблются в зависимости от количества товара на складе. Соответственно, покупать надо там, где много, а продавать туда, где мало. Руководствуясь этим нехитрым принципом, можно в короткий срок заработать порядочное количество денег.

Если с течением времени ваша страсть к торговле не угаснет, то можно подумать и об охране. Наилучшим выбором торговца являются роботы-охранники, которых можно приобрести на свои, кровно заработанные. Эти небольшие корабли следуют на некотором отдалении и всегда готовы



разорвать любого, кто покусится на хозяина. Чрезвычайно полезная вещь.

Освоив внутренний рынок, можно постепенно расширять зону коммерческих интересов. Торговля между расами намного при-



● Боевой робот — хорошее подспорье в трудной ситуации, особенно если вы в душе не воин, а мирный торговец.

Чешутся кулаки?

Если вам не терпится набить кому-нибудь морду, то остыньте. Прежде чем сил окажется достаточно, надо будет изрядно потрудиться в сфере торговли, иначе необходимые апгрейды просто не

зультатов, так как при каждом пиратском транспорте всегда есть охрана, а нападение на грузовик какой-либо из рас навсегда испортит отношения. Может дойти даже до того, что вас просто не будут пускать на станции.

Если вы действительно предпочитаете вести жизнь, опаленную лучами лазеров и наполненную сигналами тревоги с умирающих кораблей, то после покупки необходимого снаряжения не грех

Сержантские советы

Тактика боя всецело зависит от темперамента пилота и способностей корабля. По этому поводу можно дать лишь самые общие рекомендации. Так, например, медленные, тяжелые корабли представляют собой прекрасную мишень при классическом заходе в хвост. Уравниваете скорость со скоростью жертвы, и вы — победитель! Если, конечно, не подоспеет охрана...

С другой стороны, быстрые суда никогда не допускают подобных маневров, они носятся по всему космосу, выделявая невероятные пируэты. Для борьбы с такой напастью можно предложить несложный прием. Любой корабль рано или поздно начнет выполнять боевой заход на цель (то есть вас).

В этот момент он начинает двигаться строго в направлении вашего корабля, чтобы пройти от него как можно ближе. Полностью погнав скорость, необходимо дожидаться дистанции поражения, после чего открыть огонь. Как только расстояние уменьшится до опасного минимума, необходимо выполнить маневр уклонения (таран — излюбленный прием практически всех противников). Операцию повторить необходимое количество раз. Очень облегчает жизнь устройство, дающее вашему кораблю возможность двигаться боком (классический стрейф). С помощью этого инструмента выполнять вышеупомянутый набор маневров просто элементарно.

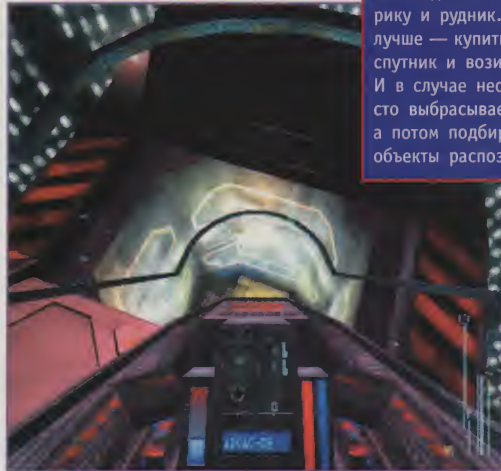
● Умение стыковаться со станциями — первое, чему должен научиться пилот. До стыковочного компьютера еще далеко.



былней ковыряния внутри аргонских систем, однако не забывайте о том, что любая граница, а уж между двумя расами тем более, это место повышенной опасности. Пираты любят именно такие места, где можно быстро покинуть пределы юрисдикции одной из сторон.

ворить о смертельных объятиях нескольких пиратских истребителей. Нападение на грузовые суда тоже не принесет ожидаемых ре-

обзавестись лицензией на законный отстрел всех негодяев. Каждая раса торгует этими документами по вполне сносным ценам. Став официальным представителем закона, вы получите право на насилие в отношении всяких вредных элементов. Вершите правосудие своей железной рукой.



Сержантские советы

Вы, наверное, уже заметили, что при посещении новой системы бортовой компьютер распознает объекты только после того, как те побывают в прицеле. Для полного опознания всех станций в секторе необходимо облететь каждую фабрику и рудник.... Но есть способ лучше — купить навигационный спутник и возить его с собой. И в случае необходимости вы просто выбрасываете его за борт, а потом подбираете. Вуаля, все объекты распознаны!

• Заход в док под такими немислимыми углами часто чреват катастрофой. Особенно, если появляется другой, вылетающий корабль.

Дело превыше всего

Если вы хотите сами зарабатывать себе на жизнь, не покупать и продавать, паразитируя на обществе, а действительно что-то делать, то карьера фабриканта как раз для вас. Как только соберется необходимая сумма (поторговать все же придется — никуда от этого не денешься), можно приобрести фабрику или рудник. Точнее фабрику-то надо только приобрести, а потом разместить на орбите, а вот рудник должен быть расположен на астероиде. Причем астероид этот должен иметь в своих недрах что-нибудь полезное.

Как вы сами уже догадались, заводы производят ту или иную

продукцию, которая подлежит реализации за возможно большую цену. Делается это путем заключения контрактов на поставки сырья и покупку продукции. Никаких проблем нет, если вы в пределах системы, а что делать, если заводы разбросаны по разным солнечным системам? Для этого существует спутник. Небольшой по размеру прибор будет контролировать окрестности, делая доступным управление подотчетными производственными мощностями. После покупки его отвозят в приглянувшееся место и просто выбрасывают наружу, в открытый космос. После этого ваше личное присутствие в этой системе уже не требуется. Очень полезная вещь!

С рудниками дела обстоят несколько сложнее. Дело в том, что для определения полезных ископаемых в астероидах служит сканер. Только после его

покупки вы сможете поставить рудник. После установки он немедленно начнет производить все, что требуется для безостановочной работы батареи, купить которые можно буквально везде. Организовать сбыв не сложнее, чем на фабрике.

Промышленники обычно являются довольно обеспеченными людьми, возможно, через некоторое время вы начнете коллекционировать космические корабли, если дела пойдут на лад.

Ветер странствий

Не сидится на месте? Скучно курсировать между двумя станциями вплоть до простого сравнения цен? Хочется приключений? Их есть у меня! Игра просто напичкана всевозможными микровквестами, выполняя которые можно забраться в самые отдаленные уголки галактики. Все, что для этого нужно, — дожидаться задания и броситься его выполнять. Суть квестов весьма разнообразна. Начиная с просьбы доставить кого-нибудь в какую-ни-



• После получения разрешения на посадку красные огни сменяются зелеными.

ОБОРУДОВАНИЕ



Cargobay extension

Расширение грузового отсека корабля. Дает возможность разместить на борту большее количество грузов.

Engine Tuning

Настройка и доработка двигателя. Делает его более мощным.

Rudder-optimization

Оптимизация системы управления.

Docking computer

Док-компьютер. Дает возможность производить стыковку с любыми объектами системы, включая астероиды.

Ecliptic projector

Не самый важный, но и не самый бесполезный прибор. Помогает не упустить объект с экрана. Работает в реальном времени.

Cargo Lifesupportsystem

После установки этого прибора вы сможете перевозить живых организмов на других планетах. Назначение для разведки.

Mineral Scanner

Сканер астероидов. Перед посадкой рудника необходимо оценить наличие в астероиде полезных ископаемых.

Freight Scanner

Сканер грузов. Помогает без этого прибора не упустить свои звенья. Просто посмотрите, что у корабля-контейнера в трюме.

Trading System Extension

Расширение системы торговли. Дает возможность торговать с другими игроками в док-станции.



• Зона перехода. Для того чтобы переместиться в другую систему, достаточно пролететь сквозь такие вот ворота.



будь отдаленную систему за ограниченное время и заканчивая весьма щекотливыми поручениями, исходящими от опасных персонажей. Естественно, все это делается не задаром, весьма аппетитный куш говорит о потенциальной опасности задания, так что здраво оценить свои возможности, прежде чем браться за дело, это хорошая привычка.

При такой жизни перелетов будет хоть отбавляй! Скушать можно только во время полета к зоне перехода, да и то, учитывая специфику карьеры, пиратов придется опасаться весьма серьезно, особенно на начальной стадии, когда корабль еще слаб.

Безусловно, без труда можно придумать еще десять или сто различных карьер, перемешать

ОБОРУДОВАНИЕ

Best Buys Locator

Находит место с самой низкой ценой на требуемый продукт.

Best Sellers Locator

Находит наиболее высокую цену. Полезен, если нужно что-либо продать.

Motion Analysis Relay System

Очень полезная в боях вещь. Сопоставляет скорость со скоростью кораблей-жертв. Прислуживает на заданных расстояниях.

Video Enhancement Goggles

Фактически это электронные бинокли.

Transporter Device

Позволяет перемещаться с одного на другой корабль в радиусе 5 километров без выхода в открытый космос.

Jumpdrive

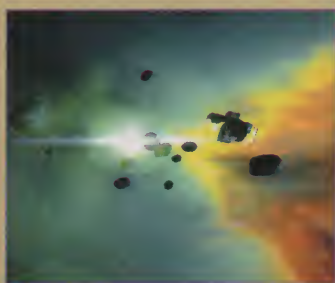
Гипердвигатель. Позволяет уходить в подпространство на любой точке космоса. Требует большого расхода энергии.

Police Licence

Лицензия на убийство в секторах расы, выданная ей. Вы получаете деньги за уничтоженные корабли.

SQUASH Mine

Мина. Используется для уничтожения противника, приближающегося к вашему лагуну или спутнику. Реагирует на все корабли.



Fighter Drone

Маленькие автоматические корабли, способные оказывать огневую поддержку.

Navigation Relay Satellite

Спутник используется для добавления за удаленными секторами пространства. Незаменим, если у вас есть бизнес на другом конце галактики.

их между собой и прочее. В этом главная особенность игры. Вы полностью свободны в выборе поведения, лишь законы космоса довлеют над безграничной фантазией.

Было бы преступлением не сказать пару слов о расах, с представителями которых придется иметь дело. Они очень разные, у всех свои обычаи, склонности, законы, наконец. Знание этих особенностей даст вам возможность правильно выбирать стратегию своего поведения.

Argon Federation

Пожалуй, самая распространенная в пространстве раса. Потомки земных колонистов, отрекшиеся от своего наследия. Они отрицают



самую возможность происхождения от людей с легендарной Земли. Народ не агрессивный, однако обладающий огромным, технически развитым военным флотом. К чужакам относятся без выраженной враждебности, однако и не жалуют их особо. Центральная планета — Argon Prime, там находится их парламент. Столица представляет собой весьма интересное место, развиты науки и искусство, хорошее место для покупки сна-

ряжения и высокотехнологичных грузов.

Kingdom of Boron

Крайне неприятная на вид насекомоподобная форма жизни. Несмотря на свою ужасающую

сию как способ решения проблем. Однако после встречи с другими расами Боронцы были вынуждены заняться разработкой систем вооружения для своих прекрасных кораблей. В итоге сложилась парадоксальная ситуация: самая миролюбивая раса стала обладать



самыми мощными, быстрыми, защищенными и вооруженными кораблями в исследованной части галактики.

Сержантские советы

Все оружие, установленное на борту корабля, числится в списке грузов. В случае необходимости всегда можно заменить любой вид вооружения или щитов, просто сняв старые и поставив новые. Это можно делать и в полете. Такая возможность иногда очень удобна, так как при борьбе с одним видом кораблей противника наиболее эффективным может оказаться одно оружие, а с каким-нибудь иным — другое. Ничто не мешает вам иметь по лазеру на все случаи жизни и «переодеваться» буквально на лету.

Split

Крайне агрессивная форма жизни. Именно они в свое время напали на Боронцев, захватив множество их секторов, только срочная разработка оружия и альянс с Аргонами помогли Боронцам остаться в живых. Несколько секторов по-прежнему считаются захваченными, однако природное миролюбие Боронцев позволило основательно на некоем подобии мира.

В качестве двигателей для своих кораблей Сплиты используют рои космических существ, живущих в открытом космосе. Благодаря хищническому захвату,



эти животные практически вымерли в естественных условиях. Их даже пришлось занести в местный аналог Красной книги. Торговля роями запрещена везде, кроме Сплита.

Форма правления — практически анархия.

завшийся про-
дать им груз.
На охраняемый
корабль не на-
падут никогда,
так как крайне
трусливы,
да к тому же



• Характеристики корабля всегда можно посмотреть в специальном меню, которое вызывается как в открытом космосе, так и в доке станции.

Paranid Empire

Эта раса подвергла себя добровольной изоляции. Сложнейшая религиозная система, царящая в Империи, запрещает вступать в какие-либо альянсы, да что там — даже проживание других

Xenon

Разумные машины, по слухам — те самые, что были созданы людьми. Как бы там ни было, сейчас это самая кровожадная и беспощадная раса в исследованном секторе галактики. Их ко-

• Любая свободная торговая станция может предложить вам улучшения базовых возможностей корабля. Более утонченные изменения можно сделать только в специализированных доках.

форм жизни в секторах Паранид считается преступлением. Все, чего удалось добиться соседям, — свободный пролет кораблей и торговля в пределах орбитальных станций.

Отношения с другими расами никогда не были дружественными, однако и территориальных претензий Параниды не имеют. Короче, что-то вроде средневековой Японии.

Teladi

Раса торговцев. Сами не обладают высокими технологиями, поэтому вынуждены их покупать. Имеют массу помощников для ведения бизнеса, так как не во всех секторах им рады. Невероятно жадны, вплоть до нападения на транспорт, отка-

рабли никогда не выходят на связь, никто не знает, как они выглядят на самом деле. При появлении корабля Ксенонов выбирать приходится между бегством и боем. Других вариантов просто нет. Любой объект, движущийся в пределах действия радаров ксе-

нонских кораблей, будет немедленно атакован. Отступить машины не умеют. Никто не знает, что творится в их секторах, никто не знает о численности их армии, черт, да о них вообще никто ничего не знает!

Друзей и врагов выбирать придется самостоятельно, будьте осмотрительны, иначе последствия примут необратимый оборот. Трудно торговать с расой, которая считает вас преступником, даже если вы действовали в полном соответствии с законами другой расы. Все действия будут отражаться на рейтинге, именно на основании этого рейтинга будет формироваться отношение к вам.

Сказано достаточно, хотя многое осталось за кадром. Такова жизнь — можно дать пару советов, но нельзя провести за



• В личную статистику пилота входят данные о проведенном в полете времени, покрытом расстоянии и многое другое. В частности есть торговый и боевой рейтинги.



КОРАБЛИ

1. Легкие истребители

Эти суда обладают незначительной огневой мощью. К достоинствам можно отнести высокую скорость и маневренность. Каждый раз, когда слышишь приближение корабля этого класса, они многим отличаются, но есть и общие признаки. К ним можно отнести способность нести ракетные ракеты Dragonfly, мощные защитные щиты 1-7 мегаватт и массивные другие Beta или Gamma I.R.E.

Тактико-технические характеристики говорят о том, что корабль, обладающий в основном за счет своей скорости. Если вы стремитесь к отвлеченной конфронтации, сделайте другой выбор.

2. Средние истребители

Корабли среднего класса. Если разбираться, то это вообще неудачный выбор. В полете за вооружением была уверенность, но в маневренности и навесить оружие, как на линкор, все равно не удалось. В результате из этих кораблей о немаленькими щитами в 10 мегаватт, ракетами Silkwood и пушками Gamma R.A.C. Уже тот факт, что игра начинается с извлеченным из корабля именно этого класса, говорит сам за себя.

3. Тяжелые истребители

Оружие профессионала! Нагруженный массивными поистинными пушками и ракетными с полным арсеналом двигателя и управления, корабль этого класса применяется в удивительно интересных для любых операций. Цирк на фоне мороза вполне может возмутить себя Тенри Морганом. Характеристики заслуживают уважения: непереносимые щиты до 50 мегаватт (хотя-то уже давно и просто заводят), пушки A.N.E.M.T. и щиты Mottus. Это наш выбор!

4. Транспортные корабли

Суда этого класса не несут на борту никакого оружия. Они лишены возможности использоваться как ракеты, так и пушками, поэтому все это легко улетит в виде кораблей приземления. Транспортные корабли не обладают высокой скоростью, поэтому нападение на корабль с группой начнется, и даже с кораблем охраны — для быстрого удара не успеет далеко улететь. Поговорочным качеством является наличие большого тугого ядра, что может сделать законы обостренными в начале игры. Максимальные щиты 50 мегаватт, за исключением транспорта пиратов, способного нести еще 5 мегаватт щитов.

Сергей Банников

Dune II: Синие глаза среди песков

DUNE II

The Building of A Dynasty

Представьте себе мир. Мир песка. Мир, где люди не плачут даже на похоронах, так как вода не принадлежит человеку. Даже та вода, которая содержится в теле человека. Вода принадлежит племени... и племя заберет вашу воду, когда вы умрете.

Мир песка. От ваших ног и до горизонта, ровная линия которого изредка нарушается черными скалами. Солнце, которое выпьет вашу воду задолго до полудня, если вы не будете хранить ее. Стилсют (также известный как дистикомб) сопровождает вас всегда на открытой местности. Он хранит воду, не давая ей пропадать, испаряясь с поверхности кожи. Водяной пар конденсируется, конденсат поступает в резервуар на спине. И только песок поскрипывает в тех местах, где он проникает сквозь неплотно прилегающую маску.



Only one House will prevail.

Но песок не мертв. В его пучинах скрывается не только смерть, но и жизнь. Правда, эта песчаная жизнь также готова принести смерть каждому, кто отважится бросить ей вызов. Громадные песчаные черви без остановки сверлят глубины пустыни. Черви обладают крайне высокой чувствительностью к ритмическим сотрясениям почвы, и горе тому путнику, который неосторожной ходьбой привлечет к себе их внимание.

Живущие на Дюне прячутся от палящих лучей солнца в сиецах. Себя они называют фременами — Свободными. Они не терпят над собой иной власти, кроме своей собственной. Они владеют техникой безопасной ходьбы по пустыне, когда каждый следующий шаг отличен от предыдущего. Так они могут избегать слишком пристального внимания песчаных червей — Шай-Хулудов (Создателей) на их языке. Но они умеют также и призывать их. Специальные приманки могут привлечь Шай-Хулуда,

а смелый наездник может оседлать исполина и использовать его для передвижения через бескрайние просторы пустыни.

Песчаные черви при перемещениях без усталости пропускают сквозь себя песок, поглощая песчаный планктон и выделяя в окружающий грунт результаты работы многочисленных желез внутренней секреции — спайс.

вие воздействия спайса на организм человека. Но не единственное.

Спайс. Невосполнимая ценность всей Вселенной. Существующая только в одном-единственном месте Вселенной. На одной-единственной планете. На планете, имя которой Арракис. Но все называют ее просто Дюна. Ни в каком другом мире Вселенной не удалось вос-

Our ancestral home is the lush planet of Caladan.



Дом Атрейдесов основан на Каладана (а блондин — мой ментат).

Спайс меланж. Великая Пряность, без которой немислимы космические полеты. Глубины космоса опасны и таинственны, и только навигаторы Гильдии Космогации способны увидеть то будущее, в котором космический корабль целым и невредимым достиг пункта назначения. Спайс, без которого сестры Бене Гессерит не способны властвовать над психикой людей. Меланж, дающий долголетие и отбирающий жизнь. У принимающего спайс белки глаз становятся синими — это видимое глазу следст-

произвести экосистему песчаного червя, не удалось заставить Создателя вырабатывать спайс. Так что правящий Дюной правит Вселенной. Много Великих Домов претендовало на право распоряжаться спайсом, но Император Падишах Шаддам IV выбрал три из них (видимо, с тех пор и повелось в RTS предлагать на выбор три стороны для играющего). Атрейдесам, Харконненам и Ордосам предстояло схлестнуться между собой за песчаную планету. Победивший получит все. Проигравший будет унич-

The Ordos come from many different homes.



Ордос вышли с ледяной планеты. Имя ее неизвестно, да и была ли она вообще?

тожен. Ваша битва за Дюну начинается... здесь и сейчас!

Интересно, что корни происхождения серии Dune (а с ней и всего жанра RTS) уходят в литературу. Эпическая сага Фрэнка Херберта (Frank Herbert, 1920–1986) вдохновила Westwood Studios в далеком 1992 году на создание двух игр по мотивам первого романа цикла «Дюна». Игра Dune представляла собой линейный квест с некоторыми элементами стратегий реального времени. Это была история борьбы Пауля Атрейдеса против Владимира Харконнена и вероломного Императора. Кроме того, присутствовали все известные по роману персонажи — герцог Лето Атрейдес, его жена Джессика, Дункан Айдахо,

Император Шаддам IV, объявивший, так сказать, тендер на право владения Арракисом, остается за кадром практически всей истории. В отличие от первой Дюны, он даже не требует регулярных посылок со спайсом. Но ближе к концу кампании (а всего в игре 9 миссий за каждую из сторон) ваши враги понимают, что поодиночке им не одолеть игрока (еще чего не хватало!). Поэтому они объединяются в альянс, а заодно и договариваются о поддержке с Падишахом, так что в последней миссии сражаться предстоит по принципу «один на всех и все на одного». Сражение разворачивается на достаточно обширной территории, где кроме вашей имеется еще три базы — двух противников и самого Императора. Императора защищают сардаукары (Sardaukar) — отборная гвардейская пехота. По слухам, ее готовят из самых свирепых заключенных тюремной планеты Салуза II. Правда, под гусеницами танка или харвестера она гибнет точно так же, как и обыкновенная.

Стилгар, Чана, принцесса Ирулен... Мрачные снечки и незабываемые ночные полеты на орнитоптере, когда постепенно алеет небо на востоке и мир окрашивается в розовое...

Здесь будет город заложен!



Доподлинно неизвестно почему, но Dune II: The Building of a Dynasty (1992) потеряла все элементы приключения, сменила разработчика и стала родоначальником жанра real-time strategy в чистом виде. Потом пришли Warcraft, и Command&Conquer, и Age of the Empire, и Settlers, и все-все-все,

трехмерный ускоритель не требовался. Пехоту (infantry и heavy trooper) можно было легко намотать на гусеницы как танками, так и невооруженным харвестером. Получалась аккуратная плоская лепешка. Кстати, все гусеничные машины оставляли недолгие следы на песке. При желании любое

We Harkonnen have come from the planet Giedi Prime.



Владимир Харконнен не отличался кротостью и покладистостью, что нашло отражение и в гербе Харконненов.

Atreides

Atreides — родной планетой Дома Атрейдесов является Каладан (Caladan). Мир, достаточно похожий на Землю, чтобы проникнуться симпатией к его обитателям. Благородство Дома Атрейдесов не позволяет им использовать тяжеловооруженную пехоту (что как-то неблагородно по отношению к собственным солдатам), зато у них есть боевые орнитоптеры, и вообще победа будет за ними. На последних этапах они также получают поддержку фременов — аборигенов Дюны. Другим гуманным видом оружия является Sonic Tank, излучающий звуковые волны, пагубным образом действующие как на технику, так и на людей. Чем-то напоминает иерихонские трубы, только на гусеничном ходу.

но первой была Дюна II. В ней имеются все классические элементы жанра — экономика, строительство и модернизация зданий, создание армии, тактика и стратегия победы. Двумерный плоский вид в проекции сверху, ограниченная прямоугольная карта. При этом все было выполнено на вполне достойном и сейчас уровне интерактивности обстановки, при этом

Практически всем можно командовать самому. Единственное исключение — летающие аппараты. Их всего два типа — боевые орнитоптеры и грузовые кэрриоллы (carguall). После того как они построены, они начинают передвигаться совершенно самостоятельно, как правило, кругами. Кэрриоллы заняты тем, что переносят харвестеры к фабрике и обратно, а также поврежденные в бою юниты в ремонтный центр. Если первая функция их полезна и значительно ускоряет процесс накопления спайса, то неконтролируемое изъятие какого-либо танка с поля боя под девизом «еду в парк» может и сорвать наступательную операцию в самый неподходящий момент. Орнитоптеры также не представляют сколько-нибудь действенного боевого значения, хотя как средство полностью запутать извилины (точнее, гм... микросхемы) противнику своими хаотичными перемещениями они незаменимы.

разрушенное до половины здание противника может быть захвачено солдатом, правда, потом его придется долго и упорно оборонять. Стационарные ракетные турели и мобильные гусеничные ракетные установки имели примерно одинаковый радиус поражения, но если приказать ракетнице атаковать соседнюю с турелью клетку, не доезжая до нее, то можно было легко сломать оборону противника, не особо подставляя себя под огонь. В середине кампании появлялась возможность ремонтировать поврежденные юниты (правда, пехота ремонту не подлежала). Наконец, песчаный червь, привлекаемый сотрясениями почвы, внесил приятное разнообразие в передвижающиеся по открытому песку боевые порядки. Победить червя было нельзя в принципе (хотя до середины жизненных сил добить его удавалось), а уходил он или заглотив не менее трех юнитов, или если глотать было совсем некогда (скалы червя, к счастью, недоступны). Насколько мне

Harkonnen

Harkonnen — барон Владимир Харконнен славился своей жестокостью на всю Вселенную. Их главная планета Прима Гайеди (Giedi Prime) представляет собой вулканический мир, подверженный различным катаклизмам. Это способствовало развитию агрессивности и злобности целой нации. Соответственно это вылилось в наличие heavy troopers (тяжеловооруженная пехота) и в самом большом танке во всей игре под названием Devastator. При уничтожении или по специальной команде он взрывается, унося за собой в преисподнюю и окружающих его врагов. А самому грозному оружию — ракете Death Hand — недостает только точности, но никак не разрушительной мощи. Правда, если бы она была так же точна, как и ужасна, выиграть у Харконненов было бы практически невозможно... Тем не менее, по субъективной оценке, этосамый сильный Дом из всех трех.



На ковре-вертолете мимо радуги...



Вот он, heavy trooper, великий и ужасный!

известно, фремены червем не атаковались, что подтверждало их местное происхождение. Единственное, чего не было в игре в принципе — это аналога современного дерева технологий. На каждой конкретной миссии были доступны лишь определенные постройки и вооружения.

Управление большой сложностью не отличалось. Каждое здание имело одну функцию, при этом не-

которые могли быть модернизированы. Так, фабрика легких машин (light vehicle factory) после модернизации могла наряду с трехколесными трайками (trike) выпускать четырехколесные квады (quad). А, например, ветроэлектростанции, хранилище спайса и радар вообще не имели управляющих кнопок (за исключением кнопки Repair, появляющейся при повреждениях). Каждая боевая еди-

Dune II является единственной игрой на моей памяти, в которой требовался конкретный фундамент под любую постройку. Конкретным я его назвал, так как он состоял из бетона (concrete). Каждое здание занимало определенную площадь, от одной (ракетная турель) до девяти клеток (например, дворец), и на каждую клетку следовало чисто конкретно положить фундаментную плиту. С развитием технологии становилась доступна плита большего размера (2x2), но стоила она ровно столько же, сколько и четыре маленькие, так что на оптовые скидки рассчитывать не приходилось... Строительство без фундамента в принципе было возможно, но здание сразу требует капитального ремонта примерно на 50% его стоимости, так что постройка замков на песке экономически не выгодна.

ница воспринимала четыре приказа — двигаться, атаковать, охранять, отступать. Последние два приказа направления не имеют, отступает юнит к месту свое-

го возникновения. Харвестеры вместо атаки имеют команду harvest (могут копать, могут не копать...). При этом команда move позволяет им эффективно наматывать на гусеницы столько пехотинцев, сколько у врага найдется. Уничтоженный же харвестер сразу же заменяется новым, правда, собранный им спайс естественным образом рассеивается по округе. Объединять войска в группы нельзя ни в каком виде, так что для эффективного ведения боевых действий правильным было переключить скорость игры на самую медленную и объяснить непутевым войскам, кого конкретно в текущий момент бить надо. Кстати, атаку вражеской базы после взлома периметра следовало начинать с его construction yard (видимо, по-рус-



Благородным Атрейдедам не нужна тяжелая пехота...
А жаль!



Экономика игры проста и незатейлива. Спайс является единственным ресурсом и единственной валютой. Там и сям в пустыне попадаются обширные пространства, содержащие спайс в промышленной концентрации. Огромные харвестеры (harvester), представляющие собой целые фабрики по переработке песка на гусеничном ходу, бороздят барханы, пропуская сквозь себя сырье. По мере заполнения внутренних емкостей харвестеры доставляют частично переработанную субстанцию на обогатительные фабрики, где осуществляется окончательная очистка спайса. Все остальное, что можно построить или приобрести, обменивается на спайс (кстати, количество спайса в каждой миссии велико, но ограничено). Кроме того, для обеспечения работы зданий и сооружений требуется электроэнергия, вырабатываемая ветряными установками (wind trap). К счастью, ни здания, ни боевые единицы не требуют спайса в процессе своей работы — затраты на maintenance были изобретены позднее. Хотя пехота могла бы подкрепляться кружкой спайсового кофе перед ответственной битвой...



Вторая миссия — собрать 2700 единиц спайса.

ски это будет монтажное управление домостроительного комбината), так как в противном случае все уничтоженные строения восстанавливались бы с помощью космической. Ли-

тапе давалась возможность выбирать территорию, на которой проходило действие следующей миссии. Кроме того, иногда анимационные вставки напоминали о сюжетной первооснове всего

Романы Фрэнка Херберта, посвященные Дюне:

Dune. 1965 — Дюна.
Dune messiah. 1969 — Мессия Дюны.
Children's of Dune. 1976 — Дети Дюны.
The God-Emperor of Dune. 1981 — Бог-Император Дюны.
Heretics of Dune. 1984 — Еретики Дюны.
Chapterhouse: Dune. 1985 — Дом глав родов: Дюна.

шенный же возможности что-либо строить, противник был обречен на заклятие (на последних миссиях можно было заказать MCV в космопорте, так что он сразу становился следующей целью)...

происходящего. Ваш ментат всегда был рад предоставить сведения о характеристиках зданий, вооружения и прочие подробности происходящего процесса. Да что тут говорить, когда автор возна-

Continue to serve me well, and I will see to it that you are rewarded.



И враг бежит, бежит, бежит!

Играбельность (или, как это по-русски... геймплей) игры был потрясающим. Во-первых, наличие трех сторон в игре (напоминаю, это было впервые) позволяло рассмотреть одну и ту же историю с разных сторон. На каждом

мерился разнообразить повествование скриншотами, ему не сразу удалось оторваться от увлекательного процесса собственно игры. Только долг службы вынудил его оттащить самого себя от монитора, на котором «наши» Харкон-

Ordos

Ordos — загадочные и коварные, они пришли ниоткуда. Во всей Вселенной Фрэнка Херберта нет ни малейшего намека на то, откуда они могли бы взяться. Видимо поэтому-то о них практически ничего неизвестно. Даже название их мира отсутствует, хотя изображение родной планеты представлено. Ordos специализируются на кра... гм... использовании чужих технологий, так что у них можно встретить и ракетницы Харконненов (производить они их не могут, а заказать с орбиты — всегда пожалуйста), так и орнитоптеры Атрейде-сов. Фирменным оружием является танк Deviator, который способен временно склонить вражескую технику воевать на стороне игрока. Коварство Ordos также проявляется в наличии в их арсенале диверсантов (saboteurs).



А так выглядела поверхность Арракиса в первой Дюне.

нень. Громили в общем-то ни в чем особо не повинных Ордосов...

Кстати, по тем меркам игра занимала буквально громадное пространство — целых четыре (!) дискеты в упакованном виде (пятидискетных, естественно).

Конечно, жанр RTS с тех пор ушел далеко от своих корней, прирастив третье измерение, камеры произвольного обзора, возможности конструировать юниты по своему разумению (образу и подобию)... Но когда у вас возникнет небольшой перерыв (недельки на две) между очередными играми, раздобудьте копию Dune II (о том, как раздобываются подобные вещи в наше время, было написано в № 7 за 2000 год). И скорее всего, вам не удастся оторваться от монитора до тех пор, пока ваши собственные глаза не станут синими от массы добытого спайса, ибо так пожелал Шаи-Хулуд. **MS**

Игрография Дюны

Dune (Cryo Interactive Entertainment Systems/Virgin Games). Позже был выпущен римейк этой игры на CD с добавлением видеовставок из одноименного фильма и переработанным полетом на орнитоптере.
Dune II: The Building of a Dynasty (Westwood Studios/Virgin Games).
Dune 2000 (Westwood Studios/Electronic Arts).

Краткий словарь

Арракис — официальное название планеты Дюна.

Кэрриолл — воздушный грузовик, предназначенный для переноски харвестеров и танков.

Ментат — специальным образом тренированный и подготовленный человек, способный ко всеобъемлющему стратегическому анализу, человек-компьютер.

Орнитоптер — боевой летательный аппарат производства Дома Атрейде-сов, использует принцип полета птицы.

Пауль Атрейде-с, Муад'Диб, Квизатц Хадерах — тот, кем вы стали в конце первой Дюны (игры и книги).

Сметч — жилище фременов, представляет собой оборудованные пещеры в скалистых участках планеты.

Спайс — пряность, выделяемая песчаным червем. Продлевает жизнь, развивает пророческие способности.

Ститсьют (дистикомб) — специальный костюм, предотвращающий потери влаги из организма и осуществляющий замкнутый цикл водоснабжения человека в пустыне.

Фремены — аборигены Дюны.

Харвестер — мобильная фабрика по добыче спайса на гусеничном ходу.

MCV — Mobile construction yard. Передвижной механизм, способный на любой подходящей площадке построить просто construction yard, основав тем самым новую базу.

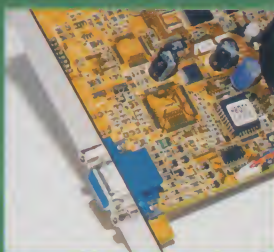


СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

3D-ускорители



Наконец-то мы добрались до одной из самых крутых и актуальных частей компьютера — до графического ускорителя. Так что читайте в этом номере сравнение трех наиболее продвинутых чипсетов GeForce, Radeon и VSA-100. Разумеется, мы рассматривали и сравнивали целый спектр продуктов, а не только сами чипы.

ТЕХНОЛОГИИ

Процессоры нашего времени



На чем или вокруг чего строится компьютер? Конечно же, вокруг центрального процессора. Вот про них-то мы и расскажем в этом выпуске. Причем уделим больше внимания, а практически полезной информации о тактовых частотах, поддерживаемой частоте системной шины и так далее.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Tablet и руль Force Feedback



В этот раз новыми мультимедиа-железками нас радует компания Genius. Это Tablet, то есть перо с подставкой, на которой можно рисовать, стоимостью всего \$25. Несмотря на миниатюрный размер и смешную цену, устройство вполне работоспособно и даже может быть использовано для компьютерной графики.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии



В этот раз они все как сговорились — сплошные новости про 3D-ускорители. Тут вам и nVidia с NV20, и ATI и 3dfx. Последний, правда, с глюками, а не с анонсами. В основном же — все круче и быстрее, а если не новый продукт, то хотя бы анонс чего-то еще более быстрого. Но не видео единым жив человек, так что тут же и новинки MP3.

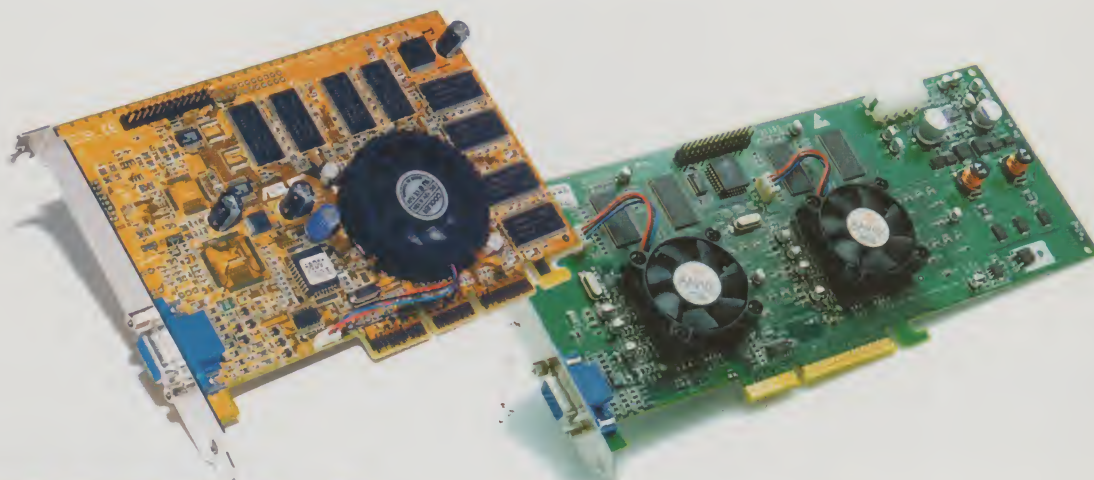
Миниатюризация. Ни для кого не секрет, что современный настольный компьютер на 90% состоит из пустого места. Это раньше, во времена IBM PC XT и AT, большой системный блок был почти совершенно заполнен различными платами и устройствами. С тех пор габариты всей начинки значительно измельчали, несмотря на многократный прирост функциональности. Различные платы, грядкой торчавшие из «мамы», практически полностью в нее интегрировались, винчестеры существенно уменьшились в размерах снаружи и поразительно раздались в объеме изнутри. Похожая эволюция постигла и другие части компьютера. Так что размеры современных ноутбуков в значительно большей степени отражают прогресс технологий, чем размер ящика системного блока, стоящего у вас на/под столом. Казалось бы, чего уж проще — сделать новый стандарт, чтобы компьютер был размером, скажем, с пару ноутбуков, но при этом сохранил универсальность. Потому как ноутбуки, это, конечно, хорошо, но все же — вещь в себе. И столь всеми нами любимый upgrade над ними по разумной цене совершить практически невозможно. Но почему-то производители железяк к стандартизации сегодня не стремятся. Недавно появившиеся LCD PC, представляющие собой LCD-панель со смонтированным в подставке полнофункциональным компьютером, по конструкции своей значительно ближе к нутам, чем к так нами любимым обыкновенным настольным компьютерам. Выражается это в интегрированности и почти полной непригодности к upgrade. То есть, конечно, менять процессоры и винчестеры у них можно, как и наращивать память, но не к этому же мы стремимся! А поменять видеокарту или поставить новую «маму» — пока никак.

Nick A. Skokov

Подводя итоги уходящего 2000 года, мы с удивлением должны отметить, что вопреки ряду прогнозов стремительное развитие рынка бытовых акселераторов трехмерной графики не только не

остановилось, но и продолжалось на протяжении всех последних месяцев ускоренными темпами. Впору задаться вопросом о причинах столь примечательного феномена, а также о

тех последствиях, которые испытает на себе каждый пользователь PC в условиях быстрого изменения номенклатуры предлагаемой продукции.



2001: гонка продолжается...

Mega Pixel

Конечно же, рынок аппаратного обеспечения для воспроизводства трехмерной графики находится в руках не филантропов, но крупных компаний, стремящихся к вполне закономерной цели — максимизации своей прибыли. Однако для получения успешных финансовых результатов производственной деятельности (с учетом покрытия огромных издержек на разработку и внедрение новых моделей видеокарт и чипсетов для них) вся выпущенная продукция должна найти своего покупателя. Опираясь терминами экономической науки, рост производства в определенной отрасли промышленности подразумевает наличие целевого сегмента рынка с высоким уровнем неудовлетворенности спроса. Говоря же более примитивно, затраты на производство новых ускорителей таковы, что если их не начинают тут же активно покупать в больших количествах, то компания имеет все шансы разориться. Таким об-

разом, если новейший 3D-акселератор не сможет найти свою рыночную нишу, то убытки его создателей будут исчисляться миллионами долларов и месяцами потраченной впустую работы инженеров. Значит ли это, что среднестатистический пользователь PC уже который год испытывает острую потребность в модернизации графической подсистемы своего компьютера?

Однозначный ответ на этот вопрос дать сложно, однако, отделяя зерна от плевел, можно разглядеть глубинную сущность технологического прогресса аппаратного обеспечения персональных компьютеров. Действительно, почему за последние десять лет PC превратился в доминирующий класс вычислительных машин, сам при этом претерпев стремительную эволюцию? Довод о самодостаточном апгрейде как основном стимуле пользователя приобретать все новое и новое железо сомнителен: как бы многочисленна ни была армия любителей

компьютерных игр, она не составляет подавляющего большинства потребителей. Да и подлинных фанатов даже среди заядлых геймеров не так и много. Нет, вся история развития архитектуры PC в целом и его подсистем в частности свидетельствует о другом: аппаратное обеспечение всегда стремилось достигнуть планки требований, выдвигаемой программным обеспечением — операционными системами, прикладными пакетами и играми.

Если вспомнить времена первых ускорителей трехмерной графики, то сам факт их появления на широком рынке был абсолютно предсказуем и своевременен. Компьютеры (речь, конечно же, идет о многочисленном потомстве архитектуры x86) наконец-то достигли той мощности, которая сделала возможным рывок из 2D в 3D. Впрочем, на большее сил не хватило. Первые игры, реализовавшие виртуальную объемную среду, смотрелись в режиме программного рендеринга на

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Нужно ли мне сейчас покупать 3D-ускоритель с T&L, и правда, что все игры, выходящие к Новому году, будут поддерживать T&L и без него будут работать плохо?

Хотя очень многим разработчикам игр хочется, чтобы наличие hardware T&L стало стандартом в игровом мире, так как это позволит выпускать значительно более красивые игры, пока это еще не так. Более того, до конца следующего года вряд ли выйдет много игр, работающих лишь на T&L-картах. Да, поддержка T&L и использование его возможностей скорее всего будет, но лишь как дополнительная возможность. Пока, по статистике, лишь небольшой процент рынка игровых компьютеров оснащен столь современным железом.

Сколько мегабайт памяти должно быть на ускорителе — 8, 16, 32, 64?

Подавляющее большинство игр, выходящих сегодня, требуют минимум 8 Мбайт памяти на ускорителе, рекомендуется же 16 или 32. Можно ожидать, что в следующем году минимальные требования поднимутся до 16 Мбайт. Следовательно, иметь ускоритель с 32 Мбайт сейчас — то что надо: и не слишком дорого, и с запасом хватит. Никакие тесты пока не показали плюсов 64 Мбайт RAM на борту.

Я поставил GeForce 2 GTS Ultra, а у меня по-прежнему все тормозит. Компьютер — Intel Celeron 370, разогнанный до 458, 128 Мбайт RAM, «мама» Chaintech 6-BTM и 7200RPM винчестер IBM. Что делать?

Как показали результаты многочисленных тестов, в погоне за производительностью видеокарты не следует забывать про процессор. В данном компьютере — это тот самый случай. Поставьте себе хотя бы Celeron побыстрее, мегагерц так на 650, кстати, его еще и разогнать можно до 800. Если же средства позволяют потратить около \$150 — купите себе Pentium III хотя бы 550 МГц, он все же лучше. Кстати, проводя upgrade, не забудьте посмотреть, что поддерживает ваша «мама», а то могут возникнуть проблемы.



тогдашних процессорах просто ужасно. Да, Quake обладал потрясающим геймплеем, но никому и в голову не приходило сравнивать его по красоте с Myst. Каза-

вых и новых шедевров, ориентируясь в своих вкусах на уже пройденные ими шутеры и бродилки. Был достигнут некий концептуальный порог, за которым доля чисто визуальных эффектов в привлечении покупателя стала неощутимо мала. Можно с уверенностью

сказать, что технологическая эволюция 3D-игр на этом завершилась. На первое место вышли иконные требования жанров: динамизм в аркадах, сюжет в ролевых и приключенческих играх, глубина в стратегиях.

Железо ради железа

Вот тут-то и случилось самое странное. Разработчики аппаратного обеспечения перестали соразмерять свои действия с реальными требованиями программ. Выход 3D-акселераторов класса Voodoo3 и TNT2 был, пожалуй, последним оправданным шагом с их стороны: практически все современные игрушки прекрасно идут на этих видеокартах. Однако и 3dfx, и nVidia, и Matrox, и ATI, равно как и остальные присутствующие на рынке фирмы, не смогли остановиться и перешли к выпуску продукции, заведомо превышающей по своим возможностям реальные потребности геймеров. Все последние модели 3D-акселераторов находят своего покупателя не из-за его реальной нужды в таком железе,

ASUS V7700 32 Мбайт \$260



Видеокарты ASUS V7700 на чипе nVidia GeForce2 GTS оказались у нас в двух экземплярах с разным объемом видеопамяти: 32 и 64 Мбайт. Внешне платы отличаются за счет того, что на 32-Мбайт модели вентилятор выполнен в круглом установленном корпусе.

ASUS V7700 64 Мбайт \$350



лось, еще один шаг — удвоить количество полигонов в моделях, обогатить текстурную палитру, повысить рабочее разрешение экрана... Но сил у центрального процессора на это уже не было. Поэтому появление дочерних карт, берущих на себя часть функций, связанных с обработкой графики, а также обеспечением особых эффектов визуализации, было самым логичным ходом.

Но вот после Quake появилась Quake II, которая была намного красивее предшественницы, а потом — Unreal, которая была еще лучше, а следом за ними — поток трехмерных RTS, 3D-квесты и 3D-РПГ... И все. Программисты честно переписывали по два-три раза графические движки своих игр, дабы те соответствовали возможностям конкурентов, а желательно — превосходили их в каких-то мелочах. Игроки требовали все но-

DDR RAM

Все большее распространение в высокопроизводительных графических адаптерах получает видеопамять DDR (Double Data Rate). Ее применение позволяет ликвидировать одно из узких мест в видеоподсистеме, связанное с недостаточной пропускной способностью шины памяти. Осуществляется это за счет передачи данных по обоим фронтам сигнала. Данный тип памяти бывает обычно либо SGRAM, либо SDRAM. Цена его соответственно больше стандартной, широко распространенной SDRAM-памяти. Эффект от ее применения сказывается при больших экранных и цветовых разрешениях, когда резко возрастает объем пересылаемых данных. Наиболее часто встречающиеся на современных адаптерах bns модули памяти работают на стандартной частоте 166 МГц, что в режиме DDR дает 333 МГц.

а благодаря мощнейшим рекламным компаниям. Слова fillrate, fps и T&L превратились в заклинания, подвигающие пользователя на новую покупку (даже при условии постоянно растущих цен на видеокарты). А они, кстати, действительно растут.

При всем этом нет ни малейших поводов сомневаться в самом факте технологического прогресса, происходящего в отрасли. Действительно, последние разработки лидирующих компаний отличаются такой глубиной инженерной мысли и филигранностью исполнения, что вызывают искреннее и глубокое уважение перед их создателями. Наиболее показательным, пожалуй, является пример выпуска фирмой nVidia уже став-

шего легендарным графического процессора (именно тогда было впервые применено это словосочетание, причем вполне заслуженно) GeForce 256. Эта видеокарта чуть ли не на порядок повысила возможность обработки трехмерной графики, органично сочетая в себе как архитектуру, обеспечивающую максимальное быстродействие в привычных операциях, так и несколько новаторских механизмов. К числу последних относится в первую очередь Transform&Lightning (T&L, как его теперь принято называть) — модуль, на аппаратном уровне оперирующий трансформацией векторных величин в трехмерных сценах и расчетом освещения (от поддерживаемых как аппаратно, так и программно источников света). Сегодня наличие T&L-механизма является фактическим отраслевым стандартом. Конструктивные инновации повлекли за собой и серьезное усложнение используемых на 3D-акселераторах микросхем. Сегодня чипсет уровня GeForce2 или VSA-100 основывается на более сложной архитектуре, чем многие центральные процессоры, опережая их даже по количеству используемых транзисторов!

А что на прилавках?

Еще один факт, который бросается в глаза при обзоре сегодняшнего рынка, — это небывалая широта выбора моделей ускорителей. В зависимости от потребностей пользователя (или толщины его кошелька) выбор можно остановить на видеокарте с любыми функциональными возможностями и соответственно ценой. Интегрированные адаптеры (3D +

обычная видеокарта) окончательно вытеснили специализированные устройства. Даже компания 3dfx, долгое время выступавшая против такого совмещения, уступила веяниям времени и перешла от многословных слеп-соединений к установке на одной плате нескольких процессоров.

Графический адаптер ASUS V7100 на процессоре nVidia GeForce2 MX. Вентилятор на чипе отсутствует. Его роль выполняет крупный радиатор.

ASUS V7100 32 Мбайт \$145



Нижний ценовой диапазон рынка представлен сегодня дешевыми видеокартами стоимостью от \$30 до \$50. Обычно это — 3D-акселераторы первого или второго поколения, оснащенные 8 Мбайт памяти. К их числу относятся, например, ATI 3D Xpert, Matrox Millennium G200, nVidia Riva TNT/TNT2 Vanta, S3 Savage 3D/Savage 4, а также устаревшие модели таких бренд-эймеров, как STB или Diamond. Следующая группа, разброс цен в которой нахо-

дится в границах от \$50 до \$150, практически полностью оккупирована различными моделями видеокарт на основе чипсетов Voodoo3 и TNT2/TNT2 Ultra. Основными производителями этих адаптеров являются Creative, STB, Diamond и, конечно же, резко выдвинувшаяся в лидеры рынка ASUS со своим семейством акселераторов V38xx. Сюда же можно отнести и Matrox с ее ускорителем Matrox Millennium G400 (Single Head/Dual Head). Стандартный объем памяти для этой группы составляет от 16 до 32 Мбайт. Наконец, наиболее дорогостоящая категория плат является единоличной вочной чипсетов GeForce 256 и GeForce 2, включая их многочисленные модификации. Цена на эти карты составляет, как правило, \$200 и более (редкое исключение — адаптеры на чипсете GeForce 2 MX с SDRAM-памятью стоимостью около \$150). Причем это «и более» — весьма расплывчатая категория. Если, например, плата ASUS V6800 DDR стоит немногим более \$300, то самые последние разработки на основе чипсета nVidia GeForce 2 Ultra продаются по цене в \$700 долларов и выше!

Ускорителей на рынке множество. А чипсетов? Как видно из этого обзора, одним из следствий «тонки вооружений» на рынке бытовухи стало резкое сокращение числа производителей оригинальных чипсетов для 3D-акселераторов. За минувший год их ряды сократились почти вдвое: если прошлой осенью за право именоваться лидером отрасли боролись пять компаний, то сегодня реальная конкуренция разворачивается только между тремя.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Когда в ноутбуках появятся быстрые 3D-ускорители, и почему их там до сих пор нет?

Сначала ответим на вторую половину вопроса. Ноутбуки живут на батарейках, поэтому к входящим в них устройствам предъявляются повышенные требования по энергосбережению. Вспомните, даже CD-ROM'ы в ноутбуках сами не выезжают и не задвигаются моторчиком. 3D-ускорители делаются на видеопроцессорах, сравнимых по сложности и энергопотреблению с CPU. Последние же даже специально выпускаются в мобильных версиях — с пониженным энергопотреблением. Поэтому ставить еще один чип, потребляющий кучу энергии, да еще и прилично греющийся, в мобильный компьютер — занятие сомнительное, учитывая, что не менее 50% покупателей — крутые бизнесмены, которые «игруют» только в MS Office.

Теперь когда, ходят слухи, что nVidia обещала версию GeForce2 MX для ноутбуков. Если это действительно так, то, когда на этом выйдут ноутбуки, наступит действительно праздник.

Почему новые видеокарты часто устанавливают все развертки в 60 Гц, даже если у меня монитор ViewSonic Professional 21 этого года выпуска, и как с этим бороться?

Почему — остается загадкой даже для нас, поскольку информация про монитор и поддерживаемые им разрешения уже давно доступна в системе еще со времен Windows 95, так что причины, побуждающие изначально устанавливать развертку в 60 Гц, весьма туманны. Как это изменить — зависит от драйверов. Если у вас удобные драйверы, то в них обычно есть раздел — частоты обновления экрана для каждого разрешения. Если нет — придется переключить Windows desktop в каждое из интересующих вас разрешений, и в нем в Windows установить правильный refresh. Это значение сохранится и для 3D-игр, даже после того как вы переключите Windows Desktop обратно в наиболее удобное разрешение.



ASUS V6800 64 Мбайт \$280



Видеокарта ASUS V6800 выполнена на чипсете nVidia GeForce256. Установлена DDR SGRAM-память.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

При установке новых драйверов для только что купленной видеокарты все поставилось без ошибок, а после перезагрузки монитор ушел в sleep, хотя по звукам — все грузится нормально. Как вернуть изображение на экран?!

Загрузить Windows в safe mode, нажав сразу после диагностики POST биоса клавишу F8. Установить снова standart VGA-драйвер. Попробовать еще раз поставить драйверы от видеокарты, внимательно перед этим прочтя инструкцию. Если не помогло, вернуться к VGA. Скачать самые свежие драйверы от видеокарты с сайта производителя карты и сайта производителя чипсета. Попробовать и те и другие. Обычно последние драйверы от производителя чипсета дают хорошие результаты. Драйверы же от производителя видеокарты могут поддерживать дополнительные навороты на содержащиеся в базовой версии драйверов для чипсета.

У меня стоит Voodoo 3 2000 PCI. Стоит ли менять ее на AGP и будет ли от этого быстрее?

Чипсет Voodoo 3 не поддерживает AGP-текстурирование и прочие AGP-специфические трюки. Так что выигрыш будет лишь от переставления карты в более быстрый слот. Кроме того, более старые модели Voodoo 3, например 3500, быстрее, чем модель 2000, примерно на 25%.

Я купил новый Creative GeForce2 MX, а на нем не нет вентилятора и даже радиатора, меня обманули?

nVidia GeForce2 MX относительно малопотребляющий чип, сделанный к тому же по новой технологии, поэтому он вполне работоспособен и без дополнительного охлаждения.



Creative 3D Blaster GeForce2 GTS 32 Мбайт \$250



Графический адаптер Creative 3D Blaster GeForce2 GTS выполнен, как не трудно догадаться из названия, на процессоре nVidia GeForce2 GTS.

Отряд не заметил потери бойца

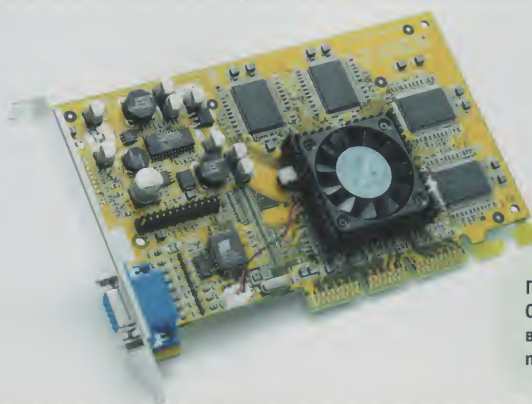
Однозначно отошел от дел такой крупнейший разработчик видеокарт, как S3. Долгие годы именно незабвенные адаптеры семейства S3 Trio стояли в подавляющем большинстве компьютеров российских игроков. Но к новым тенденциям компания отнеслась инертно, что не преминуло сказаться на отношении к ней покупателей. Несмотря на запоздалые попытки догнать ушедших далеко вперед лидеров, новые модели S3 не пользовались большой популярностью у пользователей. Последняя модель разработанного фирмой 3D-акселератора Savage 2000 не пред-

Метания юного Вертера

Нет, положительно, 3dfx не устает удивлять нас своими неожиданными выходками. Сколько времени компания кормила нас слухами о видеокарте Voodoo 5 6000, которая вот-вот должна появиться на свет? Полуофициальные источники называли даже конкретные даты этого события... Все, ребята, можно расслабиться: кино не будет. То есть будет, но не кино и не завтра.

Не где-нибудь, а на Comdex (крупнейшей компьютерной выставке года) 3dfx торжественно объявила о своем отказе от выпуска Voodoo 5 6000. Напомним, что эта архитектура предусматривала использование сразу 4 процессоров VSA-100 и большого количества памяти. Теперь лицензия на Voodoo 5 6000 отдана опять-таки стороннему разработчику — компании Quantum3D. Последняя славится выпуском тяжелых 3D-акселераторов, рассчитанных явно не на массового покупателя. Чего хотела этим добиться 3dfx — непонятно, а что в итоге потеряли мы — ясно без комментариев.

Chaintech Desperado R190 32 Мбайт \$240



Графический адаптер Chaintech Desperado R190 выполнен на процессоре nVidia GeForce2 GTS.

ставлена в нашем обзоре, так как ее судьба и вероятность дальнейшей поддержки остаются неясными. А после нее компания добровольно самоустранилась от дальнейшего соревнования. Теперь в ее планах — совместная разработка с VIA Technologies каких-то проектов. Скорее всего, речь идет об интегрированных решениях для системных плат этой компании.

Другой неудачник — компания Matrox — пока не отказалась от продолжения своей деятельности в области аппаратного обеспечения трехмерной графики, хотя такие слухи появляются довольно регулярно. Причиной тому служит не угасающий интерес покупателей к изделиям этого производителя (все-таки качество видеокарт Matrox и прославленная торговая марка обеспечивают должный уровень спроса), а резкое замедление разработок и соответственно выхода новых моделей. Между тем прошедший год показал, что для сохранения своих позиций компа-

нии, выступающей на рынке 3D-графики, необходимо обновлять свой модельный ряд 2–3 раза в год. А все, чем порадовала нас Matrox, — видеокарта G450, которая по большому счету является лишь слегка усовершенствованным вариантом G400. Но пользователя мало интересуют тонкости технологии изготовления акселераторов — ему нужны простые и доходчивые числа, объясняющие, почему он обязан раскошелиться и купить себе ту или иную новинку. Висит в воздухе и вопрос о выходе новинки Matrox — G800. Существует высокая доля вероятности, что в этом году мы ее так и не дождемся...

Пьедестал почета

Если есть аутсайдеры, то есть и лидеры. На сегодняшний день ими являются (в порядке убывания популярности) nVidia, 3dfx и ATi. nVidia, первая из этих компаний, несколько лет подряд упорно конкурировала с 3dfx и наконец добила своего: вышедший прошлой осенью графический ускоритель GeForce 256 сразу же получил заслуженный титул наиболее быстрого и мощного акселератора. В то время как другие конкуренты пытались оспорить это звание, nVidia выпустила на рынок следующее поколение своего чипсета — GeForce 2 GTS, и созданные на его базе видеокарты еще выше подняли планку системных возможностей. Параллельно с этим компания стала активно внедрять в отрасль новый тип модулей памяти, устанавливаемых на адаптер, — DDR SDRAM, почти в два раза превосходящий обычный SDRAM по скорости. Резко возросшая производительность обернулась соответствующим ростом цен на продукцию, однако и такой поворот событий был учтен в планах nVidia. Облегченный вариант GeForce 2 GTS — GeForce 2 MX — занял рыночную нишу, которую компания могла бы в ином случае уступить другим разработчикам.

А вот у ветерана рынка — компании 3dfx — дела складываются уже который год не так удачно. Вопиющие просчеты маркетингового и стратегического отделов фирмы привели к тому, что изрядные суммы денег и масса времени были потрачены на априорно убыточные решения. Что стоит, например, решение 3dfx о своем превращении из разработчика чипсетов в производе-

Большой Брат нас любит

К вящей радости всех геймеров сообщаем: Microsoft выпустила финальную версию своего универсального интерфейса DirectX 8.0.

Пока вокруг ходят неясные слухи о судьбе коллективно создаваемого единого стандарта в области трехмерной графики, компания не теряла времени и подготовила восьмую версию стандарта своего собственного, широко поддерживаемого создателями компьютерных игр. Само собой, в его состав входит и DirectX 8.0. Изменения коснулись всех частей пакета, но нас более всего интересует, что же нового нам следует ожидать от графики. Итак:

- Microsoft обещает, что в DirectX 8.0 предельно упрощен процесс разработки программ, использующих трехмерную графику, а также (совместно) 2D и 3D.
- На уровне пакета поддерживаются многие инструменты создания трехмерных сцен.
- В DirectX 8.0 включен новый механизм затенения — как пиксельного, так и вертексного.
- Радикально повышена скорость работы DirectX 3D-приложений!

Chaintech Desperado R172 64 Мбайт \$286



Видеокарта Chaintech Desperado R172 сделана на чипе nVidia GeForce256 и имеет дополнительный TV-выход.

ля видеокарт! По-видимому, стремясь увеличить валовые прибыли, компания отказалась от практиковавшейся ею ранее модели сотрудничества с поставщиками акселераторов и объединила свои усилия с фирмой STB, намереваясь стать эксклюзивным создателем 3D-карт на основе Voodoo-архитектуры. Но в результате ее

бывшие партнеры дружно перешли в лагерь сторонников основного конкурента 3dfx — компании nVidia. Поэтому смены лидера в отрасли пока не намечается. При всем при этом 3dfx не слишком отстает от более удачливого соперника в плане применяемых технологий. В прошедшем году компания начала выпуск акселераторов, основывающихся на графическом процессоре VSA-100, — семейства видеокарт Voodoo 4, Voodoo 5 и Voodoo 6. VSA-100 сам по себе представляет мощную и высокопроизводительную новинку с оригинальной архитектурой. Однако главное его достоинство — в огромных возможностях масштабирования. Плата с несколькими такими процессорами показывает прекрасные результаты, хотя и стоит довольно дорого. С другой стороны, вопрос о поддержке T&L в семействе Voodoo по-прежнему остается открытым.

Наконец, третий лидер отрасли — канадская компания ATi. В отличие от двух первых фирм, она славилась своей качественной продукцией еще до начала 3D-бу-ма. Видеокарты ATi всегда отличались высокоскоростной работой с двухмерной графикой, а также воспроизведением на персональном компьютере видео. Когда рынок захлестнули первые волны акселераторов, компания оперативно среагировала на изменившуюся конъюнктуру и выпустила в продажу ряд моделей со встроенными ускорителями. В число лидеров они не попали, но позволили сохранить репутацию фирмы. И вот после нескольких не совсем удачных попыток обойти своих конкурентов ATi выпустила видеокарту на основе своего новейшего чипсета — Radeon. По своим характеристикам он превзошел GeForce 256 от nVidia и довольно плотно приблизился к самой быстрой архитектуре — GeForce 2 GTS. Обойти всех соперников одним махом не удалось, но компания прочно закрепилась в группе лидеров. Тем более в скором времени нам обещан выход следующего поколения 3D-акселераторов ATi — Radeon 2.

Для нашего тестирования мы отобрали продукцию именно этих компаний.

3dfx Voodoo 5 5500 64 Мбайт \$280



Графический адаптер 3dfx Voodoo 5 5500 построен на двух процессорах VSA-100 с SDRAM-памятью. Более чем внушительные размеры и два процессора с вентиляторами. Длина видеокарты оказалась такой, что, установленная в слот AGP, она задней частью упирается в разъемы DIMM на системной плате. Так что перед покупкой следует примерить этот ускоритель к вашей «маме». Да и повышенная прожорливость. Обычного питания через слот AGP ей, разумеется, не хватает, поэтому припаян дополнительный разъем, такой же, как у винчестера или CD-ROM'a.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Если у меня стоит **Voodoo 3**, надо ли менять ее сейчас или подождать, пока **nVidia** выпустит что-нибудь еще более крутое, например **NV20**, как сказал мой друг?

Ответим на этот вопрос в несколько более общем плане — про необходимость замены частей в компьютере в целом.

Существует несколько причин менять железу в компьютере. Одна — если она дорогая, недавно купленная и все еще дорого стоит. Продать, пока не подешевела. Вторая — новые игры не идут на существующем железе, потому что оно не дотягивает даже до минимальной конфигурации. Причина серьезная и требует немедленных и решительных действий. Учитывая, что на Западе люди значительно ленивее апгрейдят свои компьютеры, минимальные конфигурации обычно весьма занижены. Третья — игра тащится еле-еле, тормозит, или графика оставляет желать лучшего по сравнению к компьютером соседа. Тут все зависит от того, что и на сколько у вас отстает от средней рекомендованной конфигурации. Если разработчики игры рекомендуют **Pentium III 500**, а у вас стоит **Pentium II 450** или **Celeron 500**, то вполне можно обойтись имеющимся, если же у вас в компьютере **64 Мбайт** памяти, против **128 Мбайт** рекомендуемых, то, кроме покупки еще **64 Мбайт**, вам вряд ли что поможет. Четвертая — хочу, чтобы любимая игра (или игры) шла круче и быстрее. Тут все зависит от конкретной игры.

Теперь вернемся к **Voodoo 3**. Продать, пока не подешевела — тут **Voodoo 3** вряд ли что грозит в этом плане. Игры не идут — нет еще таких пока. **16 Мбайт RAM** — вполне достаточное количество памяти для игр на сегодня. Чтобы круче и быстрее — опять же зависит от игры. **Quake III Arena** — купите **GeForce 2 GTS Ultra**, если деньги есть — будет круче. Играете в **MineSweeper**, **3D Tetris** или игры с разумными системными требованиями — пока и так должно неплохо работать.

Тесты

Тесты проводились на компьютере **Intel Pentium III 750E / Chaintech CT-60JV2 / 128 Мбайт PC100 / Quantum Fireball LB 10,2 Гбайт**.

Для видеокарт на чипах **nVidia** использовался референсный драйвер **Detonator 3** версии **6.34**. Остальные карты тестировались с драйверами следующих версий:

ATI Radeon — **4.12.3056**;

Voodoo 5 5500 — **1.03.00**.

Использовались две тестовые программы — **3Dmark2000** и **Quake III**.

MadOnion 3Dmark2000 Pro v1.1. В **16-** и **32-битном** цвете с двойным кадровым буфером при разрешениях **800×600**, **1024×768**, **1280×1024**, **1600×1200**. Цветовое разрешение текстур было аналогично экранному, а разрядность **Z-буфера** — максимально возможная.

Quake 3 ARENA v1.11. тест **demo001**.

Графические настройки:

Fullscreen: on

Lighting: lightmap

Geometric detail: high

Texture detail: maximum

Texture quality: 16 bit для

bicolor, **32 bit** для **truecolor**

Texture filter: bilinear

Результаты тестирования

Из результатов, полученных по тестам, видно, что для графических адаптеров от разных фирм, выполненных на одинаковых чипсетах, показатели лежат примерно в пределах погрешности измерений.

Видеокарты на **GeForce2 GTS** оказались явными лидерами, причем их преимущество перед картами на **GeForce256** начинает увеличиваться с ростом разрешения и глубины цвета, за счет повышения объема обрабатываемых данных.

Видеокарта ATI Radeon, выполненная на одноименном чипе с DDR-памятью.



ATI Radeon 64 Мбайт \$240

GeForce2 MX уступает своим старшим братьям очень мало на экранном разрешении **800×600** и меньше, но по мере роста его и глубины цвета начинает отставать. Сказывается более низкая пропускная способность интерфейса памяти.

Графический адаптер **ATI Radeon** уступает по быстродействию лидерам — видеокартам на **GeForce2 GTS**. В **16-битном** цвете при разрешении до **800×600** он примерно соответствует адаптерам на **GeForce 256**, затем **Radeon** начинает проигрывать. Падение быстродействия в **32-битном** цвете по сравнению с **16-битным** у **Radeon** меньше, чем у других адаптеров. В тестах при **32-разрядном** цвете он начинает обгонять видеокарты на **GeForce256**.

Voodoo 5 5500 не спасают два процессора — ее результаты в основном хуже, чем у ускорителей на **GeForce2 GTS** и **ATI Radeon**. Проигрывает она и картам на

GeForce256. Но в **OpenGL-режимах**, с возрастанием разрешений, **Voodoo 5** начинает показывать более хорошие результаты.

Выводы

Как и следовало ожидать, выиграл чипсет **nVidia GeForce2 GTS**. **ATI Radeon** показала лучшие результаты в тестах по декодированию **DVD Video**. **Voodoo 5** производит пока неоднозначное впечатление: с одной стороны, некоторый прогресс заметен, но до того, чтобы все было хорошо, пока еще далеко. Дополнительные **32 Мбайт** видеопамати не приносят пока никакого заметного выигрыша, кроме большей цены и большей крутости. Что лучше всего купить на сегодня, по нашему мнению, однозначно отражено с помощью лейблов «Выбор редакции» и «Лучшая покупка». Стоит ли вообще покупать новый ускоритель сейчас? Видимо, все же стоит, поскольку наконец-то стали появляться игрушки, поддерживающие **T&L**, да и общая производительность по тому же **fillrate** у **Geforce** значительно лучше. Выше мы упоминали, что все современные игры идут и на **TNT2**, но, судя по рекламе и статистике, новые ускорители столь успешно продаются, что скоро разработчики начнут ориентироваться именно на них, так что и вам придется догонять, то бишь покупать новый **3D-ускоритель**.

Редакция выражает благодарность компаниям, предоставившим оборудование для тестирования.

ASBIS www.asbis.msk.ru

Creative Labs www.creative.com

ELKO www.elko.ru

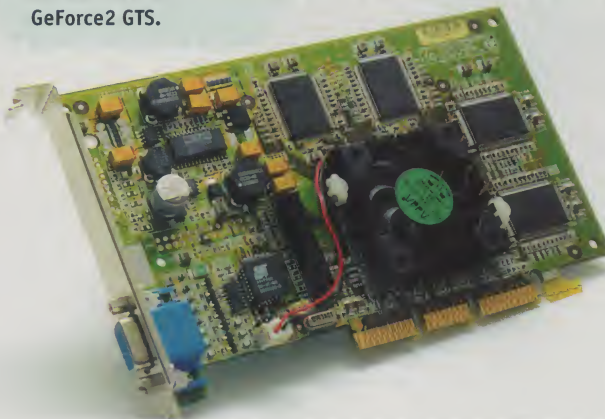
ELSA www.elsa.com

«Пирит» www.pirit.ru

«TexMarket» www.5000.ru

Видеокарта ELSA GLADIAC сделана на чипе nVidia GeForce2 GTS.

ELSA GLADIAC 32 Мбайт \$260



Сто миллионов ключей

Lady Alice

на одном квадратном сантиметре

Новый год — хороший повод для проведения небольшого апгрейда своего компьютера. Что заменить на этот раз? Увеличить объем оперативной памяти или поставить новый 3D-ускоритель? А может быть, с новыми задачами уже не справляется старый процессор?

Мы расскажем о процессорах для PC, доступных сегодня на рынке, их возможностях и особенностях, а также перспективах дальнейшего развития. Надеемся, что эта статья поможет сделать вам правильный выбор!

Pentium III

Процессоры семейства Intel Pentium III являются de facto единоличными лидерами по объемам производства и продаж. Технологию их изготовления уже нельзя назвать самой передовой: более прогрессивные разработки заложены в основу процессоров Pentium 4 и Intel Itanium, кроме того, ряд оригинальных решений был внесен в конструкцию модельного ряда Athlon компании

транзакционная системная шина, система обработки мультимедийных расширений MMX. Также каждый процессор обладает уникальным идентификационным номером, который, по идее разработчиков, должен был выполнять ряд функций, связанных с вопросами безопасности и криптозащиты. Однако общественность восприняла идею с тотальной персонификацией компьютеров в штыки, и из следующих моделей Intel эта особенность была исключена.

Pentium III выпускается в нескольких модификациях с разбросом тактовых частот от 450 МГц до 1,13 ГГц. Соответственно колеблется и цена на процессор (если самую старшую модель ряда найти у нас пока сложно, то вполне мощный Pentium III 850Е можно достать по цене ниже \$300). В зависимости от конкретной модели процессоры работают с системной шиной на тактовой частоте в 100 или 133 МГц. Более старые представители семейства Pentium III оборудованы 512 Кбайт дискретной кэш-памяти второго уровня, работающей на половине рабочей частоты процессора, в то время как последние модели — 256 Кбайт кэш-памяти с механизмом Advanced Cache Transfer, кото-

Кроме перечисленных нововведений, в Pentium III реализован новый набор инструкций процессора Internet Streaming SIMD Extensions. В него входит 70 ранее не использовавшихся директив для увеличения производительности всей системы в таких сферах, как обработка изображений, создание и воспроизведение трехмерной графики и анимации, редактирование потоковой аудио- и видеoinформации, в том числе распознавание голоса. В конструкцию ряда версий процессора включен механизм оптимизированного обмена данными с кэш-памятью Advanced Cache Transfer, а также улучшенная система буферизации. Благодаря этому удастся поддерживать ширину полосы пропускания на максимально высоком уровне, соответствующем запросам современных приложений.

ративной памяти поддается масштабированию вплоть до 64 Гбайт.

Выпуск Pentium III начался в те времена, когда основным методом изготовления процессоров была 0,25-микронная технология. Однако в процессе появления новых моделей производство постепенно было переведено на более прогрессивную 0,18-микронную технологию. Эта величина все же напрямую не связана с тактовой частотой системной шины, поэтому при выборе оптимального процессора потенциальный покупатель часто путается

оригинальные архитектуры Intel 440GX, 440BX, i810e, i820, i840 и i815, так и модели Apollo, разработанные компанией VIA.

Intel Celeron

Процессоры Intel Celeron относятся к ряду дешевых бюджетных решений на основе архитектуры старших представителей номенклатуры Intel — микропроцессоров Pentium II/III. Основное их назначение, по мнению разработчиков, заключается в создании персональных компьютеров, относящихся к так называемой «sub \$1000» категории. В России, правда, ситуация на рынке PC радикально отличается от западной, и ценовые границы различных классов сильно смещены. В результате Celeron зачастую используется не как база для дешевых машин, а как реальная замена более дорогостоящим процессорам Intel Pentium III. И, как показывает опыт, такая практика вполне оправдывает себя.

Действительно, первые модели Celeron были весьма ограничены в своих функциональных возможностях. Однако разработчики осу-



Процессоры Pentium III являются лидерами по объемам производства и продаж.

AMD. Однако из всего множества продуктов, использующих системную архитектуру P6, именно Pentium III остаются наиболее единичными и современными.

Pentium III включает в себя такие конструктивные элементы, как динамическая микроархитектура P6, двойная независимая шина (DIB), мульти-

рая работает на той же частоте, что и ядро. В обоих случаях кэш-память поддерживает функцию коррекции ошибок ECC. А вот кэш первого уровня (L1) довольно скромно по размеру: всего 32 Кбайт, что намного меньше, чем у конкурирующих с Pentium III моделей процессоров AMD. Система, оборудованная таким процессором, может кэшировать до 4 Гбайт адресуемого пространства памяти, а общий объем установленной физической опе-

ра в характеристиках той или иной модели Pentium III. Чтобы помочь разобраться во всем множестве выпускаемой Intel номенклатуры, мы приводим краткую сводную таблицу.

Процессоры Pentium III рассчитаны на работу в материнских платах, базирующихся на целом ряде чипсетов. В число наборов микросхем, поддерживающих этот процессор, входят как

Intel рассматриваем Pentium III как универсальный процессор, который может применяться в самых разнообразных сферах деятельности. Он ориентирован и на активных пользователей Internet, и на использование в сфере бизнеса, а также в качестве платформы для разработчиков программного обеспечения и, само собой, как первоклассный инструмент для любителей компьютерных игр. Кроме того, Pentium III широко применяется в рабочих станциях и серверах начального уровня.

ществовали в этом модельном ряду своего рода «мягкую революцию»: без шумной рекламной кампании, сопровождающей обычно появление каждой новой модификации Pentium III, сколь бы незначительной она ни была, процессоры Celeron были фактически переведены на новую базу. Это новое поколение принято называть Celeron 128 K: микропроцессор практически целиком унаследовал архитектуру Pentium III Coppermine. Единственным



конструктивным отличием от «старшего брата» является уменьшенный вдвое объем кэш-памяти второго уровня. Но для процессоров, которые выпускались когда-то вообще без L2, даже 128 Кбайт кажутся вполне достаточной величиной.

К новым моделям Celeron относятся процессоры с тактовой

частотой от 500 до 700 МГц, но, по всей видимости, это еще не предел. Они сочетают в себе как надежность, приемлемую производительность и возможность для разгона (в основном за счет изменения вольтажа), так и крайне низкую стоимость. Можно встретить процессоры Celeron, изготовленные по старой 0,25-микронной технологии и по новой 0,18-микронной. И в том, и в другом случаях на кристалле процессора интегрировано 128 Кбайт кэш-памяти второго уровня, работающей на одной частоте с ядром.

Celeron унаследовал системную архитектуру P6 с динамической средой исполнения. В процессоре реализована система предсказания многократных разветвлений исполняемой программы, что заметно ускоряет работу. При помощи механизма анализа потоков данных и выявления связей между отдельными инструкциями Celeron может создавать оптимизированные графики выполнения команд. Основываясь на таком графике, процессор обеспечивает полную и постоянную загрузку своих суперскалярных вычислительных блоков.

В полной мере поддерживаются в Celeron и инструкции MMX с соответствующими им типами данных (включая четыре новых типа). Благодаря этому операции с целочисленными данными, широко применяемыми в мультимедийных приложениях, выполняются намного быстрее. Базовый набор команд расширен за счет 57 новых MMX-инструкций

и 70 SIMD-инструкций, а для их поддержки в архитектуру процессора добавлено восемь 64-разрядных регистров. Расширенные SIMD-директивы включают в себя функции для работы целыми числами, числами с плавающей точкой, а также для контроля за кэшем.

Все новые процессоры Celeron выпускаются в стандартных корпусах PPGA или FC-PGA, предназначенных для установки в разъем типа Socket 370. Кэш-память первого уровня состоит из двух отдельных блоков по 16 Кбайт каждый, один из которых обслуживает инструкции, а второй — данные. А вот по поводу частоты системной шины мнение разработчиков Intel не изменилось: она по-прежнему осталась равной 66 МГц, что и является основным фактором отставания скорости работы Celeron от Pentium III.

Intel Williamette

Говоря «Intel Williamette», мы подразумеваем процессор Pentium 4, который только-только выходит на рынок, притом с заметными задержками. Простить компании Intel перенос сроков релиза можно: ведь в данном случае мы сталкиваемся не просто



Процессор — «мама»

Сначала процессоры просто припаивались к материнским платам. Потом, с технологическим прогрессом, когда началось разделение и возникла возможность ставить на одну и ту же «маму» различные процессоры, появился конструктив, позволявший выковыривать CPU из платы с помощью специальной вилки или просто отвертки. Этот разъем был неудобен тем, что «ноги» у процессоров часто отрывались. Так появился ZIF (Zero Insertion Force) socket.

С дальнейшим прогрессом, когда разработчики решили, что кэш второго уровня должен работать на частоте процессора или хотя бы на его половинной частоте и по технологическим соображениям располагаться на самом процессоре, произошел переход на Slot 1. Причина проста — в то время еще не существовало возможности упаковать процессор и кэш на одном кристалле. Пришлось сделать специальную небольшую плату, на которую напаивался процессор и отдельно кэш. С развитием миниатюризации снова стала доступна упаковка процессора и кэша на одном кристалле, что вернуло разработчиков к технологии FC-PGA, как более дешевой и компактной, только уже с большим количеством «ног» на разъеме.

Какие технологии присоединения процессора к материнской плате сулит нам будущее, пока не ясно, но крайней мере, Pentium 4 устанавливается в socket хотя и с новым числом контактов.

с очередным вариантом на тему Pentium II/III. Напротив, в Pentium 4 впервые за последние годы используется абсолютно новое ядро микропроцессора, не восходящее к архитектуре P6. Напомним, что на ее основе были созданы не только два предыдущих поколения процессоров, но даже уже почти позабытый Pentium Pro.

Будет весьма уместным перечислить основные отличия Pentium 4 от его предшественников. В первую очередь бросается в глаза

	1 ГГц, 1,13В ГГц, 933, 866, 800ЕВ, 733, 667, 600ЕВ, 533ЕВ МГц	850, 800, 750, 700, 650, 600Е, 550Е МГц	850, 800, 750, 700, 650, 600, 550Е, 500Е МГц	1 ГГц, 933, 866, 800, 733, 667, 600ЕВ, 533ЕВ, 600В, 533В МГц	600В, 533В МГц	450, 500, 550, 600 МГц
0,18-микронная технология	Да	Да	Да	Да	Нет	Нет
0,25-микронная технология	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	Да
100-МГц системная шина	Нет	Да	Да	Нет	Нет	Да
133-МГц системная шина	Да	Нет	Нет	Да	Да	Нет

стартовая тактовая частота нового процессора — 1,5 ГГц. Однако как раз этот показатель фактически является наименее значащим для свойств Pentium 4: изменения, внесенные в саму архитектуру, позволяют повысить быстродействие в большей мере, нежели простой прирост тактовой частоты. А вот увеличившийся объем кэш-памяти, установленной на кристалле процессора, способен кардинально улучшить его характеристики. Поэтому инженеры Intel предусмотрели использование кэш-памяти L1 размеров в 256 Кбайт (против 32 Кбайт у Pentium II/III), а L2 — от 512 Кбайт и выше (против 256 Кбайт у предыдущих процессоров). Изменения коснулись и более глубокого уровня системной архитектуры: емкость конвейеров нового процессора увеличилась в два раза по сравнению с Pentium III. Благодаря этому возрастает как скорость осуществления арифметических операций над данными, так и возможность дальнейшего наращивания тактовой частоты процессора.

Другим важным отличием стало повышение фактической частоты работы системной шины. Это происходит таким же путем, какой мы уже встречали в процессорах AMD Athlon. При номинальном значении частоты в 100 МГц специальный мультипликатор позволяет обработать за один такт не один, а целых четыре пакета данных. Таким образом, скорость шины фактически становится равной 400 МГц, и быстродействие увеличивается даже по сравнению с про-

в стандартном корпусе FC-PGA, но количество контактов увеличено с 370 до 423.

От предыдущих моделей Pentium 4 унаследовал полный набор инструкций SSE. Однако новый процессор не только поддерживает старые команды, но и обрабатывает их расширение — так называемые SSE-2. В общей сложности это дает более 140 инструкций для работы с потоковыми данными — мультимедийным звуком и видео, а также некоторыми специальными сервисами Internet.

AMD Athlon

Выход первых процессоров семейства Athlon окончательно утвердил компанию AMD в роли равноправного конкурента Intel на рынке микропроцессоров для домашних компьютеров, рабочих станций и серверов начального



Деньги

Вопрос о том, насколько доступным окажется новый процессор, во многом вытекает из его рыночной цены. Следует учитывать, что на данном этапе Pentium 4 позиционируется чаще как средство для высокопроизводительных серверов и рабочих станций, а не для домашних компьютеров. Впрочем, его производительность даже в самых требовательных играх будет, скорее всего, ни с чем не сравнимой. При условии стремительного роста стоимости новейших 3D-акселераторов, например, последних моделей GeForce2 Ultra с DDR-памятью, у покупателя возникнет непростая альтернатива вложения своих средств.

цессорами Pentium III, которые работают с 133-МГц магистралью. Само собой, подобные изменения требуют соответствующей коррекции архитектуры чипсетов и выполненных на их базе системных плат. «Родным» набором микросхем для Pentium 4 является i850, также известный как Tehama. Канула в прошлое и совместимость с прежними процессорами по фактору. Pentium 4 выпускается

уровня. Все модели ряда Athlon принято относить к так называемому седьмому поколению процессоров, основанных на архитектуре x86. При этом параллельно с выпуском в свет линии продуктов, придерживающихся старых принципов работы, как AMD, так и Intel вели разработку 64-разрядного процессора нового поколения. Приступившая к этой работе немного раньше Intel не мог-

ла отказаться от совместимости с огромным количеством накопленного для x86 программного обеспечения и планировала дальнейшее развитие и процессоров Pentium. Таким образом, для AMD не повторилась та «тепличная» ситуация, в которой Intel отказалась от дальнейшей поддержки разъема Socket 7. Если вы помните, несколько лет назад тотальный

стоит перед этим семейством процессоров довольно остро, и overclocking зачастую сопряжен с большими затратами на создание дополнительных контуров охлаждения, включая специальные криогенные системы, а также вероятностью фатального повреждения микросхем.

Внутренняя архитектура Athlon несет в себе изрядное количество

3DNow!

В процессорах Athlon получила дальнейшее развитие фирменная технология AMD 3DNow! Это набор инструкций для обработки множественных данных единственной инструкцией, который применяется прежде всего в мультимедийных приложениях. По сравнению с предыдущими процессорами AMD, количество таких инструкций увеличилось более чем в два раза. При этом новые команды касаются работы не только с оцифрованным звуком и видео, но и с программными модемами, и устройствами DSL. Кроме инструкций 3DNow!, Athlon понимает и обрабатывает все множество команд MMX.

переход Pentium II и следующих за ним моделей на гнездо типа Socket One высвободило гигантскую рыночную нишу для AMD, что и послужило резкому усилению позиций этой компании. В данном же случае жесткая конкуренция требовала от AMD серьезных усилий по созданию процессора, ничем не уступающего Pentium III.

Athlon достойно выдержал такое сложное испытание и предоставил пользователям достаточную мощность, чтобы успешно справиться с самыми сложными задачами, потребляющими максимум вычислительной мощности. Новые процессоры AMD сегодня можно встретить в компьютерах различного уровня. Особо мощные представители семейства Athlon устанавливаются в серверные машины, в том числе и работающие в среде Internet. Часто Athlon используют в качестве центрального процессора в рабочих станциях, на которых люди занимаются проектированием в проектах CAD/CAM. Хорошие отзывы о нем поступают и от специалистов, занимающихся цифровой обработкой видео и созданием компьютерной музыки. И, само собой, особой любовью Athlon пользуется у геймеров. Причиной этому стала не только высокая производительность в самых требовательных к процессору играх, вовсе использующих 3D-графику, но и огромные возможности разгона. В то время как официальные скорости процессоров еще колебались около 800-МГц отметки, энтузиастам удалось заставить работать Athlon на частоте в заветный 1 ГГц. Правда, проблема достаточного теплоотвода

новшество. Следуя давно намечившимся тенденциям среди разработчиков AMD, в этом процессоре реализована суперконвейерная суперскалярная микроархитектура. Она позволяет выполнять за один такт рабочей частоты сразу девять базовых инструкций процессора. Такая скорость работы достигается за счет разветвления потока исполняемых команд: в процессоре содержится ряд интерпретаторов инструкций из набора x86, которые выполняются одновременно. Кроме того, число конвейеров как для операций с целыми числами, так и с плавающей точкой увеличено до трех, и каждый из них основан на суперскалярном принципе. Также три конвейера используются для адресации. Блок оперативного предсказания в Athlon существенно улучшен. При рассмотрении количества выполняемых за один такт инструкций следует принимать во внимание и саму тактовую частоту, на которой работает системная шина процессора, а в данном случае это составляет 200 или 400 МГц. Такая скорость позволяет повысить пределы полосы пропускания более чем до 3 Гбайт в секунду. При этом сразу несколько механизмов следят за корректностью потоков, их синхронизацией и проверкой на возможные ошибки.

Первые процессоры Athlon выпускались в корпусе, рассчитанном на установку в гнездо Slot A по тем же причинам, по которым Intel делала свои Pentium II для разъема Slot One. Однако с появлением семейства процессоров Thunderbird



и переходом на 0,18-микронную технологию эта проблема была решена. Теперь сверхбыстрый кэш объемом в 256 Кбайт устанавливается непосредственно на самом кристалле процессора, и внешние носители для него больше не нужны. Поэтому все новые процессоры Athlon выходят с конвейера в новом форм-факторе под сокетное гнездо с 462 разъемами.

На рынке AMD придерживается своей прежней политики: ее процессоры продаются по ценам примерно на 25% ниже, чем соответствующие модели Intel. Однако из-за менее развитой производственной базы компания не в состоянии удовлетворить существующий спрос. Особенно это касается старших моделей семейства. Вместе с тем производители персональных компьютеров оценили все достоинства этого процессора и широко используют его в своей продукции. Многие разработчики чипсетов и материнских плат обеспечили Athlon соответствующей технической базой, а технология 3DNow! пользуется широкой популярностью у создателей ПО.

Да, этот процессор представляет собой редуцированный в целях снижения себестоимости AMD Athlon. Однако компания не стала чинить искусственные препятствия быстрдействию Duron. Эти процессоры могут работать на такой же шине

Cyrix

История процессоров Cyrix напоминает больше затянутый мексиканский сериал, чем технологический отчет. Первые модели этого семейства выпускались как клоны чипов Intel и конкурировали в этом отношении с продукцией AMD. Немного отставая от оригинала по производительности, модели Cyrix 486 тем не менее получили достаточное распространение. Правда после перехода Intel на процессоры семейства Pentium Cyrix стал заметно уступать другим конкурентам. В результате торговая марка перешла сначала к IBM, затем к National Semiconductors... В конце концов права на нее, а также на всю архитектуру процессора оказались в руках VIA Technologies, последнего из «трех богатырей» рынка системных устройств.

(Alpha EV6), что и их старшие собратья. Таким образом, рабочая частота для Duron составляет те же 100 (200 с учетом внутреннего

процессоры AMD способны добиться заметного превосходства и в скорости.

Все процессоры Duron изначально выпускаются в форм-факторе для гнезда Socket A.

На сегодня в продаже можно встретить несколько моделей Duron, начиная с 600-МГц

варианта. Стоимость процессоров заметно ниже, чем у соответствующих им моделей Celeron. Казалось бы, что и предпочтения покупателей должны быть отданы продукции AMD. Однако этому препятствует, как минимум два фактора. Во-первых, материнских плат с разъемом Socket A не так много, как для используемого процессорами Intel Socket 370, при этом и средняя цена

выбора, предоставляемого нам рынком, то нельзя не отметить еще два процессора, потенциально пригодных для использования в домашнем PC. Это последние модели многострадального Cyrix и новичок на рынке ЦП — Crusoe.

Новое поколение — VIA Cyrix III — органично вписывается в предпринимаемые компанией меры по диверсификации своей деятельности. Эти процессоры позиционируются на тот же сегмент рынка, что и Intel Celeron, и AMD Duron. Архитектура VIA Cyrix III претерпела существенные изменения после последней смены хозяина. Благодаря технологии динамического кэширования процессор призван обеспечить не максимальную скорость работы, но оптимальное сочетание быстродействия и минимально возможного потребления электроэнергии. Таким образом, его применение оправдывает себя не только в персональных компьютерах, но и в ноутбуках, и разнообразных информационных устройствах типа Web-планшетов. При этом конструктивной базой процессора является форм-фактор для Socket 370.

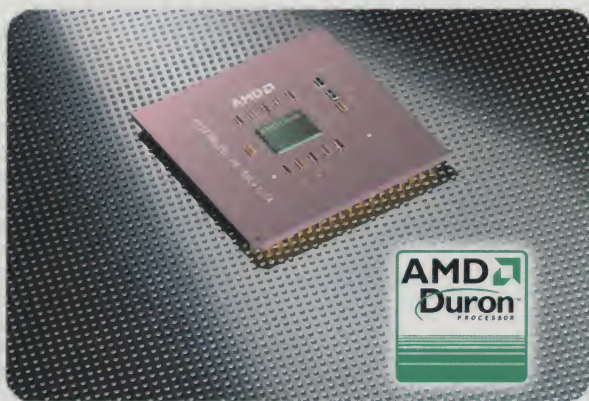
Рабочая частота VIA Cyrix III составляет от 500 до 600 МГц, что вполне достаточно для работы в Internet (как можно заметить, именно такое применение своей продукции стараются особо подчеркнуть все производители процессоров). Однако наличие на кристалле 128 Кбайт кэш-памяти

История процессоров Cyrix напоминает больше затянутый мексиканский сериал, чем технологический отчет.

AMD Duron

Семейство микропроцессоров Duron находится примерно в таких же отношениях с AMD Athlon, как и Celeron с Pentium III. Поэтому, когда речь заходит о приобретении процессора с «облегченной»

умножения) МГц. А основное отличие этого процессора от Athlon заключается в объеме установленной на нем кэш-памяти. Как на первый уровень кэша, так и на второй отведено по 128 Кбайт. Необходимо



архитектурой, у покупателя неизбежно возникает вопрос от том, что он теряет, пытаясь выиграть на разнице в цене. Если с Celeron ответ предельно ясен — пользователь теряет доступ к высокоскоростной шине и вынужден работать в условиях фиксированной 66-МГц частоты, то в случае с Duron все не так просто.

отметить, что это и является одним из факторов невысокой стоимости Duron, потому что реализация сверхбыстрой памяти относится к довольно дорогим особенностям архитектуры микропроцессора. Имея же столь солидное превосходство в кэше над классическими моделями Celeron,

VIA Cyrix III

При изготовлении VIA Cyrix III используется современная 0,18-микронная технология, обеспечивающая как высокую скорость работы, так и низкое потребление энергии (процессор требует для работы менее 10 Вт). Стандартный форм-фактор позволяет использовать процессор практически во всех современных материнских платах, а предельно низкое рассеивание энергии — обходиться без дополнительных вентиляторов.

таких плат заметно выше, чем у выпущенных на базе чипсетов BX, VIA APOLLO PRO и i8xx. Таким образом, весь выигрыш от покупки более дешевого процессора сходит на нет. Во-вторых, для семейства Duron (впрочем, как и Athlon) пока не существует такого же быстрого, универсального и перспективного чипсета, как Intel i815.

Альтернативные решения

На этом список процессоров, которые вы можете приобрести для апгрейда своего компьютера, фактически завершается. Однако если абстрагироваться от реального

позволяет говорить о высокой скорости работы и в большинстве приложений офисного класса. VIA Cyrix III поддерживает системную шину с частотой в 100 и 133 МГц, а также наборы инструкций MMX и 3DNow!. Таким образом, при желании процессор можно использовать и в домашнем компьютере, предназначенном для игр.

В планах VIA Technologies — выпуск еще нескольких моделей процессоров, работающих на более высоких тактовых частотах.

Компания Transmeta — разработчик процессоров Crusoe — пошла по несколько иному пути. Вместо того чтобы воссоздавать в «железе» архитектуру x86,

Чем мельче — тем лучше

7 ноября, в ознаменование очередной годовщины Великой Октябрьской Социалистической революции, коллектив трудящихся научно-производственного объединения Intel, что на Орегонщине, рапортовал о досрочном завершении работ по исследованию и внедрению 0,13-микронной технологии производства микропроцессоров.

В ближайшем будущем можно ожидать тотального перехода производственных мощностей компании на изготовление транзисторов толщиной всего в 130 нанометров (это примерно в тысячу раз меньше, чем толщина человеческого волоса). Соответственно размеры выпускаемых микропроцессоров станут еще компактнее, их мощность возрастет, а потребление электроэнергии, наоборот, упадет. По оценкам специалистов, в скором времени можно ожидать появление на рынке ЦП, состоящих из более чем ста миллионов транзисторов и работающих на частоте в несколько гигагерц.

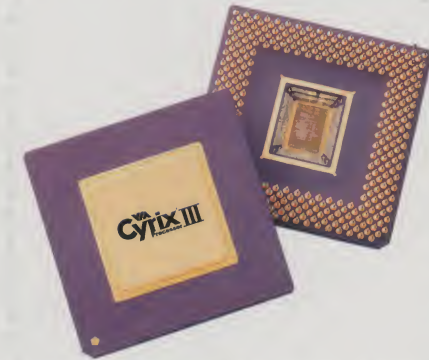
Открытая технология позволяет изготавливать также и модули памяти и является еще одним подтверждением верности знаменитого закона Мура.

инженеры этой компании сделали ставку на создание мощного, но компактного ядра процессора, тесно связанного с низкоуровневым программным обеспечением. При этом аппаратный компонент представляет собой очень простой по конструкции (поэтому предельно быстрый в работе, а также потребляющий минимум электро-энергии) механизм, который реализует VLIW (сверхдлинные инструкции). Он никоим образом не повторяет архитектуру x86-процессоров: вместо этого «промежуточное» программное обеспечение создает своего рода виртуальную машину.

Для прикладных программ, таким образом, создается впечатление, что они работают с обычным Intel-подобным устройством. Технология получила название Code Morphing благодаря тому, что она транслирует x86-инструкции в оригинальный язык Crusoe.

На первый взгляд это довольно трудоемкий и медленный процесс. Однако однажды оттранслировав блок x86-инструкций, механизм записывает результат обработки в специальную кэш-память, откуда он может быть считан при повторном запросе. Прямым результатом такой инновации стало резкое сокращение числа задействованных в ядре процессора транзисторов. В свою очередь, это ведет к трем другим положительным моментам.

Во-первых, скорость аппаратной части процессора резко возрастает, а потребление энергии (и, соответственно, выделение тепла) уменьшается. Во-вторых, отпадает необходимость в обеспечении совместимости со всем семейством



x86-процессоров на «железном» уровне. Все остальные производители микропроцессоров для PC по-прежнему связаны этими давно устаревшими рамками. В-третьих, Crusoe можно апгрейдировать «по частям», например заменить программный уровень, не затрагивая аппаратной части. К тому же в будущем появятся и трансляторы для других типов процессоров, в первую очередь, использующих RISC-архитектуру.

На данный момент существует три версии процессоров Crusoe. TM3200 работает на частоте от 333 до 400 МГц, имеет кэш-память только первого уровня (96 Кбайт) и поддерживает модули оперативной памяти типа SDRAM 66-133 МГц. TM5400 и TM5600 функционируют на более высокой тактовой частоте — от 500 до 700 МГц, имеют кэш-память первого уровня, равную 128 Кбайт. Они могут работать как с памятью типа SDRAM 66 — 133 МГц, так и с более прогрессивной DDR-

SDRAM 100 — 166 МГц. TM5400 несет на себе кэш L2 объемом 256 Кбайт, а TM5600 — 512 Кбайт. Во всех трех моделях контроллеры, обычно выносимые на микросхему северного моста, встраиваются в ядро процессора. Форм-фактор Crusoe (474 BGA) оригинален и несовместим с другими разъемами.

Сфера применения процессоров Crusoe это в первую очередь сверхпортативные компьютеры, разнообразные Internet-устройства. Однако не исключено, что в обозримом будущем появятся материнские платы для PC, поддерживающие продукцию Transmeta.

Заключение

Поскольку данная статья не претендовала на роль теста, а являлась лишь обзором современных процессоров, то мы не дадим вам советов в явной форме

о том, что сегодня следует ставить в свой компьютер. Напомним лишь вкратце сведения, уже упоминавшиеся ранее.

Все процессоры AMD примерно на 25% дешевле аналогичных по классу процессоров Intel. Материнские платы под Intel значительно более распространены и разнообразны, да и дешевле среди них больше. Все

обеспечивает как минимум 100%-й прирост мощностей за год. К тому же Intel уже выпустил Pentium 4, который несовместим по разъемам и чипсету с Pentium III, так что через год или чуть больше опять придется менять «маму» и процессор. Удешевленные разновидности процессоров (Celeron и Duron) обычно обладают лучшим соотношением цена/производительность, чем их более дорогие базовые «собраты» (Pentium и Athlon). Разогнать процессор обычно можно, но не всегда намного, и компании-производители обычно с этим борются (Intel), а бывает, процессоры просто сами плохо разгоняемы из-за технологических ограничений (AMD). Кривая цен процессоров обычно имеет довольно резкий изгиб посередине, то есть все младшие модели примерно до половины модельного ряда стоят почти одинаково с разрывом в несколько долларов, старшая же половина моделей имеет существенно больший разброс цен. Если вы хотите купить процессор, который сильно не подешевеет в ближайшее время, покупайте самую быструю модель из дешевой половины модельного ряда. Например, перед прошлым Новым годом это был Pentium III 533B, который стоил всего \$120. Меняя процессор на более быстрый, не следует забывать о достаточном количестве оперативной памяти и не старом объеме винчестера, потому как, когда из-за недостатка RAM или просто по запросу программы

Crusoe отправляется в путь

Несмотря на скептические отзывы о судьбе процессоров Crusoe, они начинают понемногу находить дорогу к покупателю. Компания Casio анонсировала недавно свой новый субноутбук Cassiopea Fiva, основанный на этом процессоре. По-видимому, экономичность процессора взяла верх над традиционными решениями. Cassiopea Fiva — полнофункциональное устройство с цветным экраном, сетевым адаптером и встроенным модемом. В нем будут использоваться оба самых современных интерфейса — USB и FireWire.

Непонятно пока, какая операционная система станет устанавливаться на субноутбук — особенно в свете того, что компания Transmeta, разработчица Crusoe, объявила о создании нового поколения «программной оболочки» своего процессора. Значит ли это, что поддержка новых ОС — не за горами?

современные процессоры выпускаются под разъем FC-PGA, но переходники по-прежнему вполне функциональны. Купить что-нибудь, чего хватит на долгие годы, все равно невозможно, так как прогресс индустрии и технологий в области процессоров

начинается чтение с диска, вы тут же спускаетесь с околотибайтной скорости до нескольких мегабайт в секунду. Ведь процессор обрабатывает данные со скоростью более 1 Гбайт/с, средняя же скорость чтения с диска пока редко превышает 10 Мбайт/с. **MC**

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

cPen Tablet и Speed Wheel Force Feedback от Genius

Мультимедиа навороты от Genius

Компания Genius недавно выпустила новый продукт, представляющий собой миниатюрный планшет с пером. В отличие от традиционно дорогих устройств фирмы Wacom, продающихся обычно в районе \$100–200, новый cPen, обладая всеми функциями настоящего планшета, стоит всего около \$25. Выпускается cPen с USB- и Serial-интерфейсами и имеет весьма широкую область применения. Его можно использовать просто как ручку в сочетании с программой распознавания рукописного текста, для считывания и

В документации, правда, было упомянуто, что можно добиться параллельного использования обыкновенной мыши и планшета, но нам этого не удалось.

Водить пером, как выяснилось, совершенно не обязательно по самой поверхности планшета — курсор мыши вполне точно перемещается и на некотором расстоянии от кончика пера до поверхности (около 1 см).

Для проверки функциональности нового устройства мы тут же позвали к себе одного из редакционных художников, с просьбой проверить cPen на деле.

Genius Speed Wheel Force Feedback

Некоторое время назад мы проводили обзор рулей Force Feedback, с тех пор новинкой в этой области разродилась компания Genius. Мы незамедлительно решили изучить ее творение.

В комплект входит руль, крепящийся к краю стола с помощью двух зажимов, подставка с педалями газ и тормоз, а также внешний блок питания. Руль подключается через USB- или Serial-интерфейс. На самом руле два переключателя скоростей под баранкой в стиле «Формула-1» и шесть дополнительных функциональных кнопок спереди, а также кнопка Force, позволяющая «вызывать силу джедаев». На самом деле кнопка лишь включает и отключает Force Feedback, но нам

того как Setup все переписал и перезагрузил компьютер, надо было еще самому зайти в Control Panel и добавить руль из списка доступных устройств. После этого все заработало.

К рулю прилагалась игра Need For Speed: Porsche Unleashed, на которой мы его тут же и опробовали. Результаты тестирования показали, что баранка и педали — вполне неплохие, сам же Force Feedback — как-то не очень. Все его эффекты состоят в том, что руль трясется, но трясется по-разному в зависимости от дороги, а какие-либо другие эффекты, хотя бы примитивное возвращение баранки в среднее положение, полностью отсутствуют. Поскольку это была единственная разновидность руля в редакции, то



сравнения подписей. В программах, поддерживающих коллективные конференции через Internet, например NetMeeting cPen часто используют для коллективного рисования, а также как небольшой традиционный планшет, применяемый в компьютерной графике.

Планшет и драйверы для него устанавливаются очень просто — подключаем cPen к последовательному порту, запускаем setup, перезапускаем windows, и все. У вас появляется новый значок с настройками, а сам планшет встает вместо мыши.

Результат не заставил себя ждать. Немного похихикав, нам менее чем за пять минут нарисовали одного из специалистов, изучающего Tablet. Как сказали те же художники, аналогичное творение с помощью мыши создать просто невозможно.

Так что, если вам захотелось попробовать порисовать на компьютере, в первую очередь не пытайтесь сделать это с помощью мыши. Если же вам жалко для эксперимента покупать планшет за пару сотен долларов, то Genius cPen, как нам кажется, может быть неплохим решением.



не совсем понятно, зачем отключать Feedback? Уж если вы купили железу с дополнительными наворотами, то следует ими пользоваться.

Подключение руля сложностей не вызвало. Установка драйверов, до тех пор пока мы не посмотрели в описание, не привела к успеху, то есть вроде все ставилось, но игры руль не находил. Оказалось, после

мы не может сказать, связаны ли эти проблемы в первую очередь с самой железкой или просто с игрой.

Осталось лишь добавить, что новый руль с педалями от Genius уже продается в магазинах по цене около \$120. **MG**

Редакция выражает благодарность компании «Бюрократ» www.buro.ru за предоставленное оборудование.



ПРОЕКЦИОННЫЕ И ЗВУКОВЫЕ СИСТЕМЫ

для офисов, конференц-залов, домашних кинотеатров

Проекторы • Экраны • Доски
Цифровые камеры • Микрофонные системы
Заказывайте наш каталог MEDIUM — бесплатно!

Институт новых технологий образования



www.int-medium.ru
int_media@mtu-net.ru
Факс: (095) 915-6053
Тел.: 915-1394/7226/6053



ЖЕЛЕЗНЫЕ

В этот раз они все как сговорились — сплошные новости про 3D-ускорители. Причем в основном — все круче и быстрее, а если не новый продукт, то хотя бы анонс чего-то еще более быстрого.

От дела — к словам?

Похоже, что лидеры рынка графических ускорителей, выполнив (а может быть, и в чем-то перевыполнив) свои планы на 2000 год, приступили к соревнованию в новой области. Теперь основными аргументами выступают не технические характеристики готовых продуктов, а обещания, касающиеся обозримого будущего. Например, компания ATI, довольно успешно стартовавшая в прошедшем году со своим чипсетом Radeon, уже объявила о готовящемся наследнике. Пока новая видеокарта носит кодовое название R200, а ее релиз намечен на весну-лето 2001 года.

К этому времени производственные мощности компании будут готовы к переходу на прогрессивную

0,15-микронную технологию, на основе которой будут выпускаться новые чипы. Благодаря этому микросхемы памяти

станут работать на частоте в 300 МГц, а выходная мощность акселератора достигнет 1,2 гигапиксела в секунду. Обслуживать обработку графики будут четыре конвейера. Однако, учитывая то, что конкуренты тоже не стоят на месте, ATI сразу объявила и о последующих планах. А они включают в себя графический процессор следующего поколения (R300), который основывается на 0,13-микронной технологии, имеет более высокую частоту ядра и утроенную производительность. Конечно, это еще не окончательные характеристики, однако, как говорится, положение обзаводит, и вряд ли конечный продукт претерпит серьезные изменения.



nVIDIA

Во что превратили NV20

Но и nVidia не дремлет. Правда, в отличие от ATI, официальных анонсов компания пока не делала, но в прессу начинают просачиваться данные о готовящемся к выпуску новом графическом процессоре. До сих пор он был известен нам как NV20, но торговая марка, под которой видеокарты появятся на рынке, еще не разглашается. Тем не менее технические характеристики грядущего чипсета, похоже, намного превзойдут самые смелые прогнозы. Начнем с главного: скорость работы нового программируемого GPU увеличится по сравнению с последним продуктом nVidia — GeForce2 Ultra (наиболее мощным 3D-акселератором на сегодняшний день) — ни много ни мало, как... в семь раз! Таким образом, чипсет NV20 с легкостью обгонит любого конкурента не только в сфере бытового применения, но и при работе с задачами из области профессиональной графики и моделирования. Далее следует еще одна необычная новость: быстродействие процессора адаптивно подстраивается под требования конкретного приложения, чем более высокие требования при этом предъявляет программа (увеличение количества полигонов и уменьшение их среднего размера, сложная геометрия моделей), тем более будет заметна разница между NV20 и современными видеокартами. Третий отличительный момент — повышенная производительность акселератора в режиме полноэкранного сглаживания. Тут новый чипсет должен снизить затраты времени на осуществление такого рода операций в три раза. Что касается чисто технических характеристик процессора, то его скорость составляет триллион операций в секунду и более 100 гигафлопсов. Стартовая частота ЦАП на видеокартах составит 500 МГц, а верхние пределы ее пока неизвестны. В процедурный блок

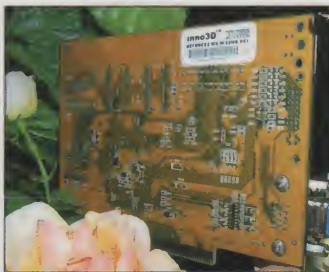
NV20 добавлены новые функции затенения, а также создания эффектов градиентных дымок и попиксельного бэмп-мэппинга.

GeForce2 MX идет в народ

Но что делать владельцам старых компьютеров, которые хотят приобщиться к современным плодам прогресса, но не могут позволить себе полный апгрейд системы? Например, отсутствие на



материнской плате порта AGP лишает пользователя всех преимуществ 3D-акселераторов последних поколений. Кроме того, даже современные системы, основанные на чипсетах типа i810/i820, зачастую не имеют отдельного разъема AGP, в то время как встроенные на них видеоадаптеры оставляют желать лучшего в плане производительности в трехмерных играх. Вот о таких людях и позаботилась компания Innovision



(уже несколько лет специализирующаяся на выпуске недорогих карт на чипсетах от nVidia). Ее последний продукт — Inno3D Tornado GeForce2 MX создан на основе шины PCI,

благодаря чему этот адаптер можно установить практически в любой компьютер. Видеокарта обрабатывает до 20 миллионов полигонов (или 350 миллионов пикселей в секунду), работает на частоте в 350 МГц, поддерживая при этом рабочее разрешение экрана вплоть до 2048 на 1536 точек в режиме 32-битного цвета с Z-буфером. На ней используется память типа SDR SDRAM общим объемом в 32 Мбайт и скоростью в 6 наносекунд (частота работы памяти — 166 МГц). Несмотря на довольно «медленную» память, карту удастся разогнать до 200 МГц, что заметно сказывается на скорости ее работы. Естественным конкурентом Inno3D Tornado могли бы стать только видеокарты семейства 3dfx Voodoo5 5500 PCI, если бы не огромная разница в цене: акселератор от Innovision продается по цене от \$100 до \$110.



Дискеты еще послужат

У вас накопились десятки гибких

дискет, которые в масштабах сегодняшнего дня кажутся безнадежно устаревшими? Не спешите отправлять их в мусоропровод: компания Matsushita собирается дать в новом году формату 1.44 новую жизнь. Разработанное инженерами фирмы новое поколение устройств SuperDisk позволит сохранять на обычной HD-дискете до 32 Мбайт данных. Компания Matsushita, более известная нам под своей торговой маркой Panasonic, готовится выпустить в продажу новый, сверхтонкий привод для работы с кассетами SuperDisk емкостью 240 Мбайт (напомним, что предыдущее поколение этих носителей вмещало максимум 120 Мбайт информации), который также работает с дискетами старого формата, размечая их при этом на 32 Мбайт. В основе этой рационализации лежит фирменная технология FD32MB, состоящая в увеличении

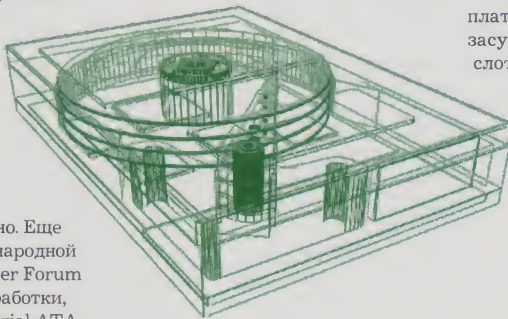
НОВОСТИ

плотности каждой дорожки на поверхности носителя. Общее число дорожек повысилось по сравнению с исходной структурой с 80 до 777. Соответственно увеличилось и количество секторов на дорожку — теперь оно составляет 36—53 сектора. При этом данные с дискеты считывает магнитная головка для работы с SuperDisk-кассетами, а записывает — обычная. Стоимость нового устройства пока не сообщается, но можно предположить, что она будет находиться в пределах, свойственных приводам подобного типа. В таком случае выигрыш за счет крайне низкой стоимости носителей очевиден.

ATA идет на обгон

Одна из наиболее распространенных технологий в мире современных PC — ATA — близка к обретению второго дыхания. При этом речь идет вовсе не о спецификации ATA100 или ее дальнейшем развитии. Нет, на этот раз разработчики подошли к проблеме быстродействия интерфейса дисковых подсистем персонального компьютера более глобально. Еще прошлым летом на международной конференции Intel Developer Forum были показаны первые наработки, касающиеся технологии Serial ATA. Она представляет собой

революционный шаг в развитии интерфейса: скорость передачи данных между жестким диском и хостом составила 1,5 Гбайт в секунду. Таким образом, ATA-периферия окончательно выходит за рамки узкого применения в домашних и офисных компьютерах. При этом архитектура Serial ATA предусматривает открытое масштабирование пропускной способности новой шины, то есть вслед за первой спецификацией должны появиться Serial ATA 2x, Serial ATA 4x и так далее. Однако до сих пор речь шла об опытных образцах, а не о новом отраслевом стандарте — вплоть до того дня, когда в свет вышел драфтовый проект спецификации Serial ATA v 1.0, основываясь на которой, производители винчестеров, устройств чтения и записи CD, а также разнообразной иной периферии могут проектировать новые модели своей продукции.



Хотели как лучше, а получилось как всегда

Напоследок — новость, которая была бы грустной, если бы не была такой смешной. Оказывается, видеокарты Voodoo 5500 с интерфейсом AGP и компьютеры на основе процессора Intel Pentium 4 абсолютно несовместимы между собой! При этом причина такого казуса кроется отнюдь не в тонкостях рабочих частот или доступа к памяти... нет, все намного прозаичней. Как известно, Pentium 4 работает на материнских платах с чипсетом i850, оборудованных шиной AGP Pro, которая требует для работы пониженного напряжения. Большинство видеокарт поддерживают как AGP x, так и AGP Pro, что выражается в дополнительных прорезях на контактной пластине адаптеров. Но только не Voodoo 5500! Эту плату попросту невозможно засунуть в соответствующий слот... С чем мы имеем дело: с тайной поддержкой AMD или с очередным ротодейством разработчиков 3dfx? Увы, что-то подсказывает, что со вторым... **MG**

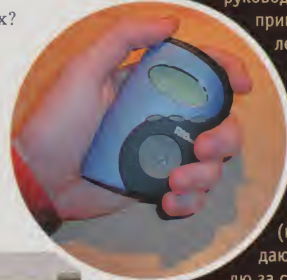
RIO: третье поколение

Первым на свете карманным MP3-плеером был незабвенный Diamond Rio 300. Это революционное устройство породило целый класс клонов и во многом способствовало всемирному росту популярности MP3-музыки. Видимо, поэтому на компанию Diamond (теперь правильнее будет говорить S3/Diamond) и

покупатели, и производители компактных цифровых плееров смотрят, как на законодателя моды в своей области.

Недавно модельный ряд фирмы пополнился новым устройством — Diamond Rio 600, пришедшим на смену Diamond Rio 500. Как оказалось при подробном рассмотрении, отличий между двумя этими моделями не так уж и много. Первое, что бросается в глаза, — сокращенный объем встроенной памяти (как и его предшественник, Diamond Rio 600 использует флэш-память) — 32 Мбайт против 64 Мбайт. Однако дальнейшее расширение накопителей возможно за счет подключения внешних источников емкости от 32 Мбайт до целых 340 Мбайт, а в дальнейшем — даже миниатюрного жесткого диска. Похоже, что разработчики

руководствовались принципом наиболее простого в обхождении устройства. Кроме MP3, Diamond Rio 600 поддерживает более прогрессивный (но и более поддающийся контролю за соблюдением авторских прав) формат WMA (Microsoft Windows Media), а впоследствии устройству можно будет проапгрейдить так, что плеер станет воспроизводить и другие музыкальные форматы, например AAA. Что касается дизайна, то он стал еще более стильным и вместе с тем удобным для пользования.





Безвозмездно, то есть даром...

Выбор редакции В INTERNET

Алексей Котко



Здравствуйте, дорогие читатели! Сегодня мы хотим поделиться с вами... нет, не самым ценным, что у нас есть, а просто собственными предпочтениями касательно Internet для геймера. Как вам, возможно, известно, кроме дорогостоящих и продвинутых шутеров Unreal и Quake, на свете существует масса других игр, отличающихся как по жанровой принадлежности, так и по всем остальным параметрам. Есть даже бесплатные! Последние, как ни странно, огромное количество, а временами попадаются даже интересные. Мы, как отъявленные геймеры, переиграли почти во все из них и в конечном итоге остановились на двух Internet-играх. Достаточно давно остановились, а до сих пор не надоедает, поэтому спешим поделиться обзорами двух самых что ни на есть лучших игр, которые, надеемся, и вам придутся по душе. Вот они — Dope Wars 2.0 и PorpaZopra.

Dope Wars 2.0

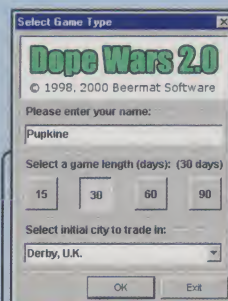
Однажды, гуляя по просторам всемирной Сети, я зашел на один из известных сайтов, специализирующихся на хранении всякого программногохлама в виде shareware и freeware, который любой желающий может безвозмездно скачать и установить. В первой пятёрке самых популярных программ в компании WinZip'a и ICQ обнаружилась некая игра Dope Wars, о которой мне ничего не было известно. Чтобы исправить это досадное упущение, игрушка была незамедлительно скачана и установлена. Сегодня, кстати, ее можно скачать отсюда: <http://ftp.ngiit/fileplanet/gamedemos/simulation/dw20.exe>.

В маленьком файле оказалась совершенно чудовая игра с явной образовательной направленностью. Геймплей прост до невозможности, графика нарисована «на коленке», но затягивает, знаете ли... Dope Wars совершенно точно ориентирована на начинающих торговцев наркотиками. Действие происходит в одной из столиц мира, где необходимо, перемещаясь между локациями, играть на разнице цен различных препаратов. Геймплей немного напоминает Elite за вычетом изнурительных межпланетных перелетов, а скоротечности игрового процесса может позавидовать даже любимый народом Minesweeper. Разработчики из компании Beermat Software создали прекрасную игру, что подтверждается ее огромной популярностью во всем мире, даже несмотря на бесспорную политическую некорректность.

В начале игры вы обнаруживаете себя в одном из самых прославленных городов мира в неприметном пальто, способном вместить 100 единиц любого зелья. В руках у вас \$2000, при том, что в памяти отложился информация о заеме суммы в \$5500 у одного из местных барыг. Что стало с остальными деньгами, вы не знаете, и в сюжетную линию игры это не входит. Изучайте местный рынок наркотиков и заготавливайтесь тем, что подешевле. Не исключено, что в другом месте вы сможете продать это по более дорогой цене. Все просто, как видите, если бы не некий офицер полиции по имени Hardass, всю игру сидящий у вас на хвосте. Он молод, а значит, бесстрашен и ни капельки не дорожит своей жизнью. Hardass со своими приспешниками из полицейского ведомства то и дело будет вас находить в любой точке мира и всячески преследовать, в том числе и используя огнестрельное оружие. Существует два способа противодействия означенному полицейскому. Первый — убежать и прятаться в кустах. Он более опасен, так как в вас могут попасть пули правосудия. Если вам не повезет — вас убьют, и при этом раздастся звуковой сигнал — стон человека, отдающего богу душу в страшных мучениях. В случае простого ранения придется обратиться к доктору, который за анонимность сдерет с вас такую сумму в американской валюте, которой хватит на открытие собственной клиники. Второй способ — убить преследователей. Для этого одновременно придется раскошелиться на собственную пушку (например, базуку) и патроны к ней. В случае успешной серии выстрелов все подопечные капитана Хардаса отправятся на тот свет, а в карманах у них можно будет найти их денежное довольствие. Судя по сумме, которую носят с собой полицейские в Dope Wars, они в течение последних 30 лет копипили на дом в Голливуде и при этом не доверяли банковской системе.

В игре есть еще злобный парень, тот самый, что первоначально одолжил вам денег. Жадность его не знает границ — помимо того, что барыга заломил совершенно нереальные проценты, он почему-то все время озабочен возвратом своих денег. Время от времени он с группой бритоголовых товарищей будет к вам наведываться,

Начальный экран Dope Wars. Здесь можно выбрать себе имя, начальную локацию и количество дней, которое вы собираетесь провести занимаясь торговлей зельем.



Вот и вся игровая графика. Простенько, можно нарисовать за считанные минуты, зато очень информативно.

сообщая о том, что момент истины, когда он потребует с вас деньги, приближается, а если вы не выполните его основного требования, в лучшем случае он вас просто убьет. Можно, конечно, для уплаты долга занять денег у кого-нибудь другого, но лучше отдать из заработанных, потому что другие дельцы будут вести себя столь же нахально.

День в игре проходит следующим образом: вы сбываете наркотики, которые оттягивают ваши карманы, и закупаетесь новыми. После этого можно зайти к доктору или наведаться в оружейный магазин. Цены на зелье в течение дня не меняются, а чтобы это произошло, надо сменить локацию — переместиться в другое людное место. Можно даже на самолете осуществить перелет в другой город или даже страну (причем совершенно бесплатно) и продолжать свою деятельность там. Правда, полицейские во главе с Хардасом, равно как и кредиторы, достанут вас везде — даже не пытайтесь избежать этого. При смене локации наступает новый день и меняются цены. Практически в каждый ход что-то происходит — или вас атакуют сотрудники правоохранения, или цены на какой-нибудь вид зелья скакнут в несколько раз, или, наконец, кого-нибудь из ваших бывших коллег выпустят из тюрьмы. Последнее событие, правда, с точки зрения геймплея ни к чему не приведет, но все равно приятно — отчего же не порадоваться по поводу освобождения бывшего товарища.

Игра заканчивается через 15, 30, 60 или 90 дней, в зависимости от начальных настроек. За это время нужно заработать как можно больше денег.

Вы, наши дорогие читатели, можете совершенно резонно спросить, почему Dope Wars попала в раздел «Internet для игрока»? Очень просто — ввиду изрядной хитовости игрушки, на ее официальном сайте (www.dopewars.net)



существует внушительное фанатское сообщество. Здесь имеются разнообразные рейтинги, в которые можно направить свой результат, и посмотреть, насколько хорошо вы продвинулись в нелегком деле наркоторговли. Кроме того, можно организовать картель — своеобразную «группу по интересам» — и играть в команде. Рейтинги ведутся «за сегодняшний день», «за прошедший месяц» и «за всю историю». Если вам повезет, попадете в первую сотню самого глобального чарта. Поверьте, это очень непросто.

И напоследок мы хотели бы предупредить: игра, несмотря на всю свою простоту, способна убить месяцы вашего драгоценного времени, поэтому присоединяемся к разработчикам из Beermat Software, которые снимают с себя ответственность за снижение вашей работоспособности, упущенную прибыль, увольнения и семейные проблемы, которые могут стать следствием игры в Dope Wars.

PorraZorra

Фирма Electronic — Arts компания весьма достойная. Игры она финансирует глобальные, и под ее крылом нашли моральную и финансовую поддержку самые маститые разработчики нашего времени, такие, как Westwood и Origin. Не так давно фирма EA провела реструктуризацию подчиненного ей онлайнного пространства, в результате чего коренным образом изменился сайт www.ea.com. Про дизайн говорить не буду — зайдите и сами все увидите, основные нововведения коснулись контента. Отныне EA.com стал центром онлайнных развлечений, где можно поиграть в любую игру, каким-либо образом имеющую отношение к Electronic Arts. Регистрация для этого процесса проводится всего один раз, после чего при каждом следующем заходе на сайт можно без всяких вводов имени и пароля начинать играть в любую из имеющихся игр. Слева находится меню с играми, где представлены все хиты последнего времени от Electronic Arts. В числе прочих имеются Command & Conquer: Red Alert 2, Need for Speed 5, FIFA 2001 и многие другие. Однако внимание редакции с первого взгляда привлекла игра с вызывающим названием PorraZorra (если непонятно, почему вызывающим — попросите кого-нибудь произнести это название вслух), которая к тому же оказалась совершенно бесплатной, что, однако, не мешало ей находиться в одном списке с играми за \$50.

В одно мгновение PorraZorra была скачана, установлена и запущена, благо эти три действия заботливыми разработчиками фирмы Kesmai были объединены в одно. И вот что открылось взорам дорогой редакции...

ГЕЙМПЛЕЙ

Игрушка оказалась логическая, вдумчивая и при всем при этом простая. Игровое поле представляет собой 36 клеточек, объединенных в квадрат 6×6. Имеется также пять разных иконок, называемых Zorra'ми, которые распределены по всем клеточкам в совершенно случайной последовательности. Символы, изображенные на иконках, необходимо безжалостно лопать, что происходит сразу же после кликанья по ним левой кнопкой мыши. И делать это нужно не иначе как в определенной последовательности. Она задается в правом верхнем углу посредством изображения символа, который необходимо лопнуть в данный момент, и следующей иконки, подлежащей лопанию. Нечто подобное, если помните, имеет место быть в тетрисе — там тоже показывается какая фигурка выпадет следующей. За каждую взорванную Zorra'y начисляется 10 очков, но если следующая фигурка будет соседней по отношению к только что лопнутой, за нее вам дадут 20 очков, за следующую соседнюю — 30 и т. д. Таким образом, напрашивается вывод:



Zorra'и надо взрывать цепочкой, тогда за последний символ вы получите во много раз больше очков, чем за первый.

Есть также несколько вспомогательных иконок.

Бомба

Ее можно взрывать вместо любого значка, она разносит все вокруг и приносит много очков и моральное удовлетворение. Соседними к бомбе считаются все уцелевшие предметы, которые непосредственно прилегают к месту взрыва.

Радуга

Взрывается вместо любого символа, часто незаменима при формировании «цепочки».

Иконка с цепью

Она считается соседней с любой, даже самой удаленной Zorra'ой. Символ, взорванный после

нее, также не выпадает из цепочки, как бы далеко он ни находился.

Иконка с символами x2 и x3

Увеличивает причитающиеся за нее очки соответственно в два и в три раза. Если, например, в цепочке вы набрали 100 очков, то, взорвав иконку с x3, получите не 110, а сразу 330.

На уничтожение всех Zorra отводится одна минута, а за последний взорванный символ начисляется премия в 100 очков, таким образом, если вы не уложились — приз не получите.

Вот и все правила. На самом деле все очень просто и примитивно. Правила интуитивно понятны, и освоить игровой процесс можно за считанные минуты.

ГРАФИКА

Графически все оформлено весьма просто, а все происходящее напоминает Java-апплет. Скорее всего, так оно и есть, но код игры скачивается к вам на машину один раз, после чего там и остается.

Еще хочется сказать пару слов о такой составляющей игры PorraZorra, как выбор персонажа. На выбор представлено 15 вариантов, среди которых плюшевый мишка-зомби, овечки, летающие по небу, очень милотвидная черепашка с огромной базуккой на панцире и прочие персонажи в том же духе. Никакого значения для игры ваш выбор не имеет, просто сетевые соперники будут видеть вас в каком-нибудь весьма оригинальном облике.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Сингла в игре не предусмотрено, можно играть только против случайных Internet-соперников. Вся игра состоит из шести раундов, где все противники играют на одинаковых игровых полях и стремятся набрать максимальное число очков. Согласитесь, приятно разделить интеллектуальных заокеанских товарищей в их же игру. Это доставляет массу удовольствия, и появляется чувство национального превосходства над американскими соперниками. Тем более что победить их совсем не сложно. Еще радует маленькое окошко чата, где обычно происходят в высшей степени содержательные беседы о детях, домашних животных, ценах на стиральный порошок и значении слова remprele. Так наши заокеанские друзья развлекаются в самый разгар рабочего дня. На самом деле чат — это самое прикольное, что есть во всей игре. От общения с американцами можно получить изрядную порцию хорошего настроения, поднять боевой и патриотический дух и окончательно убедиться в собственном превосходстве.

В целом и сама игра в высшей степени стоящая, если надумаете сыграть — все соответствующие ссылки сможете найти на сайте www.ea.com. MC



119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4
Тел.: (095)232-02-89, Факс: (095)248-78-48

191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66



ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ

от \$0.33/час

регистрация доменов от \$25

услуги хостинга от \$15

Купи карту на
www.molotok.ru



...Вот скажите на милость: знаете ли вы, что такое «Ящик для мусора» в журнале «MegaGame»? Да-да, именно вы. Ах, конечно, знаете? Мол, как же тут не затвердить это назубок, чтобы вспомнить даже просыпаясь ночью в холодном собственном поту, раз в этой вот преамбуле об этом с тупым упорством, хотя и разными словами, постоянно талдычат? Мол, «Ящик» — это та-

кое место... бессмысленное, безответственное и беспощадное... где происходят сплошные отвязные гонки на игровые и околоигровые темы... И заведуют им Краеведы в неопределенном числе, нарочито тупые до полной прозрачности мышления...

А вот и не всегда. По крайней мере, не сейчас. Потому как ныне Краеведы отчебучили нечто нестандартное. Во-первых, тупые-тупые,

а вспомнили ведь то, о чем все умные-умные редактора напрочь позабыли: юбилей ведь у нашего журнала! Причем юбилей на два месяца растянутый: хоть в декабре его отмечай, хоть в январе. Почти как Рождество, не подумайте чего плохого... А во-вторых, по сему поводу в данном «Ящике» вообще почти ничего про игры не будет. Какие там игры, если такое серьезное событие...

ЭТА МУСОРКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ

Три Краеведа о себе, любимых



Итак, у нас праздник! Типа юбилей. Во-первых, два года родному журналу; во-вторых, 25-й репортаж из всенародно любимого «Ящика»... И только не подумайте, что мы не умеем считать; то есть вообще-то не умеем, конечно, но в данном редком случае все правильно. Юбилей журнала — в декабре. Как раз в декабре мы сейчас и сидим. А этот отчет о данном сидении вы в каком номере сейчас читаете? То-то же.

В общем, Краеведов набилось в ящик столько, что мусору негде упасть. Все собрались: даже те, кто давненько уже в наш ящик не играл (некоторых дисквалифицировали по причине прогрессирующего прояснения сознания; некоторые, наоборот, достигли высшего «дао» и теперь, как даонам и положено, занялись бизнесом, рекламой и политикой). Шум и галдеж перекрыл зычный голос Третьего Краеведа, коего все давно считали без вести пропавшим в глубинах самосозерцания. Он выполз на трибуну, протер очки, всплакнул и начал поминать минувшие дни...

КРАЕВЕДЫ В ПРОШЛОМ И БУДУЩЕМ

Вы помните, как все начиналось?..

А начиналось все как у всех. Сначала, понятное дело, было слово. Оно кружилось над волнами безвременья, толкалось в головах и изливалось. Изливалось, ясное дело, на бумагу. А бумага, обезображенная словом, закономерно отправлялась сюда. В ящик для мусора.

Вот, когда критическая масса слов расперла ящик до невозможного предела, в нем и самозародилась жизнь. И появились мы. Краеведы.

Краевед — он по определению паразит. Сами посудите — живет в ящике для мусора, питается чужими идеями и шуршит. Помню, осознал я себя не сразу. Сажу я в ящике, поглощаю слово, волю и идею, шуршу, вокруг меня простое число таких же, как я, и вдруг — ба! Осознание. Я пальцами в это осознание ткнул, оно заverteпло и стало рутаться: «Ты чего

ткнул-то?! Ты еще соображаешь, че делаешь?! Мы с тобой рассчитаемся сейчас!!!». И рассчитались:

- Первый!

- Второй!

Поймите меня правильно — мне просто ничего иного не оставалось, пришлось рассчитаться третьим. А ящики для мусора тем и отличаются, что ежели что в них к вам прилипнет, то это уж не отмыть. Так я и остался третьим.

Дальше — больше. Хотите верить, хотите — нет, а заявлялась к нам, троим осознавшим себя Краеведам, некая субстанция. Именовалась субстанция Александром Казаковым и была окружена ореолом тайны. Отнюдь не фигуральным. Казаков, ежели вы не знаете, — творец вселенной. Вселенная Казакова — необъятно-бесконечная, равная площадью разуму ее породившему, и плавает в ней одинокая подводная лодка, в которой А. Казаков работа-

ет боцманом. Причем многие считают, что все наоборот, и это вселенная А. Казакова плавает внутри подводной лодки.

Мы одно время пытались как-то эти сведения трактовать, но потом приняли как данность. Есть вселенная и есть, плавает лодка и пусть себе плавает. Задokumentировали, на всякий случай, и ладно. Бывают творцы и похуже, чего зря париться. По крайней мере никто из Краеведов никогда не воскликнет, что А. Казакова нет, чтобы нарваться на канонический ответ.

С обретением демиурга мы, краеведы, получили упорядоченность в изложении.

А. Казаков породил духа А. Казакова. Дух А. Казакова породил де-моверсию А. Казакова. Эти события,



хоть и растянуты во времени, дали нам возможность понять два постулата. Приведу оба:

1. А. Казакова не изжить.
2. Эктоплазма от протоплазмы не сильно-то и отличается.
3. «Ящик для мусора» — средоточие мудрости.

Некоторые могут удивиться — отчего это обещано два постулата, а выдано три?! А нам, Краеведам, это известно? Неизвестно! Оно само так получается — где два, там и три. Так и живем. С числами у нас вообще беда. Нас ведь трое, Краеведов-то! А откуда е-тый и пи-тый? Тайна сия великая есть. Даже сам Казаков

во всех своих ипостасях по очереди все пытался разгадать эту математическую абстракцию, но в итоге плюнул. Хорошо, что меткость у нашего демиурга подавлена разумом и врожденной интеллигентностью. Не попал.

Самое интересное — вовсе не в исчислении Краеведов, а в том,

что Краевед — единственное существо, смысл жизни которого ясен, как третий Пентиум. Мы паразиты, конечно, но со смыслом. Мы — совесть эпохи. Зная, сила и оружие геймера мыслящего, ибо если геймер перестанет быть таковым, мы, Краеведы «МегаГейма», выйдем, как многие до нас. А сам «Мега-

Гейм» превратится в сплошной солюшн. По тетрису. С картинками. И стрелочками, куда ткнуть. Как вам такая перспектива?

А пока мы еще *dum vivamus* — давайте жить, играть и встречать Рождество. На подарках, после адреса редакции, не забудьте сделать приписочку: «В Ящик для мусора».

«Как это мы «откуда!» — возмущился Питый Краевед. — Не надо хоть на праздничек вводить публику в заблуждение! Всем известно: Питый Краевед (3,14159-й) и Етый (2,71828-й) есть дальнейшие инкарнации простых Третьего и Второго! Потому что из обычных стали совсем иррациональными! То есть я, в частности, — твоя инкарнация!».

«Ты — моя инна... ирка... икрца... что? — поразился Третий. — А я тогда кто?».

«Неважно! — с апломбом заявил Питый. — А важно, что и в пожелании твои вкралась ошибочка! Какое такое Рождество? Нет никакого Рождества!».

«Ох уж, этот Питый, — пробурчал почетный председатель, Дух Александра Казакова. — Ничего-то у него нет. То меня... То Хеллоуина... теперь вот и Рождества... Нигилист...».

Но Питого уже несло.

К ЧЕМУ РОДИЛАСЬ ЕЛОЧКА?

На случай, если кто не в курсе, юбилей — это праздник! Вот тут некоторые думают, что в начале года есть праздники типа Новый год или Рождество. Так вот, знайте, нету таких праздников! Праздник — это юбилей! Так что все радуются и наряжают елки в честь нашего юбилея!

Мы ведь вовсе не случайно празднуем его именно сейчас. Дело в том, что мы начали издавать наш журнал с первого номера, который, как известно, выходит в январе. Некоторые начинают со второго, а то и с третьего, но не таковы мы! Опять же, думаете, к чему тут елка? А елка — это символ Краеведа, который, в свою очередь, символ редакции — концентрация ее ума! Он всегда говорит, что думает, и не думает, что говорит, режет, так сказать, правду-матку, что не всегда приятно окружающим. Так же и елка — снаружи вся колючая, а внутри дуб дубом!

Но уж в этом-то году мы разойдемся! Уж теперь мы поспрадуем вволю! К нынешнему празднеству приурочена еще одна акция — открытие Дня Пемпеле.

Это произвольное число в декабре или феврале, в которое можно выбраться за город и трижды прокричать в чаще леса лозунг: «Но Пемпеле!».

Что же это значит? Вообще-то сия тайна велика есть. Конечно, на языке ламба, практикуемом в стране Замбия, «пемпеле» означает просто «бабочка». Но тогда почему же вся редакция «MegaGame» уже третий месяц напролет то и дело кричит «Но Пемпеле»? Не доработались же они, в самом деле, до зеленых бабочек?...

По сему поводу — конкурс! Человек, который пришлет на адрес rempele@gamecenter.ru наиболее точное определение — что же такое Пемпеле, и успокоит тем самым пострадавшие души редакции, получит в по-

дарок номер журнала «MegaGame» с автографами всех пемпеловедов нашего журнала. Кстати, следите и далее за развитием мегапроекта «Но Пемпеле».

А еще к нашему празднику выпущены юбилейные рубли с символикой журнала с одной стороны и портретами Краеведов с другой. К сожалению, отъезтая физиономия Этого на рубль не поместилась. Несколько этих монеток мы потеряли, так что они раскатились по улицам столицы. Вы наверняка уже долгие годы каждый день видите их, просто не обращаете внимания. Это большие чугунные бляхи, втоптаные поколениями москвичей в асфальт. На них стоит аббревиатура МГ, что означает, разумеется, «МегаГейм», а вовсе не МосГаз, как почему-то думают дядь-



ки в спецовках, периодически пытающиеся приподнять наши монетки и найти скрытый под ними клапан (точнее говоря, клапан). Как вы уже поняли, монетки мы сделали заранее, ибо мы вообще парни дальновидные и смеем вас заверить — никаких клапанов в то время не было, и под бляхами их тоже нету! И вообще, даже дети малые знают, что клапан нещадно маячит в окошке!

Ладно, мне пора бежать. Еще столько дел, елку с балкона выкинуть и все такое...

...После того, как Питый закончил нести... то есть гнать... в общем, вы понимаете... его очень быстро самого вынесли... то есть согнали... короче, с трибуны. Потому что сам Дух Казакова воодушевился сказать завершающий спич. А против нашего сильного Духа, сами понимаете, даже противогазы не очень помогают...

«Господа! Граждане! Громадяне! Геймеры! — начал он торжественно... поискал еще обращения на букву «г»... и решил перейти к делу. — В этот торжественный день вспомним же немного и об играх!».

ЗАКОН СОХРАНЕНИЯ ИГР И МУСОРА

Вот обратите внимание. В нашем журнале имеемся мы. То есть «Ящик для мусора». Думаете, это просто так? Ошибаетесь! Только вникните. Ежели где-то есть такой ящик — стало быть, весь мусор в него и скидывают. Стало быть, во всем остальном «где-то» (чем оно ни будь) чистота и порядок. А ежели ящика нет — то мусор

разбредается по всему «где-то», стремясь заполнить все отведенное ему пространство.

Понятно, что это значит применительно к игровому журналу?

Ведь известно: игры есть только потому, что о них пишут в журналах. Если нигде про игру не написано — стало быть, ее и нету. Это же очевидно, если вдуматься. Так


что пока есть особый «ящик» — значит, во всем остальном пространстве процветают игры. А если ящика нету — то игры превращаются в мусор... Между прочим, это прискорбное явление мы так и так повсеместно наблюдаем. И способ бороться с ним один.

Думаете, увеличивать культуру разработчиков? Думаете, кри-

тировать издателей? Да ничего подобного, это же делают все, а результата не видно. Просто, исходя из вышеизложенного, надо делать наш «Ящик для мусора» все мусорнее и мусорнее! И тогда играм будет некуда деваться — они вынуждены будут становиться все играбельнее и играбельнее!

«А чего это он так коротко-то? — недоуменно спросил Етый. — На эту тему можно столько из пальца высосать...».

«Эх, молодо-зелено! — отвечивал опытный Первый. — Все бы тебе... из пальца... ну ладно, нас стенографируют... Он же Дух, откуда у него пальцы? А кроме того, хватит уже разговоров! Пора переходить к научно-практическому осмыслению дебатов — а то ряженка выдохнется!».

И все с ним тут же согласились. И ряженка выдохнуться не успела. Чего и вам, уважаемые, желаем... 

Здравствуйте, дорогая редакция

Вы знаете, дорогие мои, я уже устал писать вам письма каждые две недели. Дело в том, что я ваш лучший автор. Только вы меня почему-то еще ни разу не опубликовали! Я не понимаю, ну чем статьи всяких разных Гомологов и Барских лучше моих?! У вас же все пишут бездарно по сравнению со мной! Как вы этого не видите, а еще ведь редакторы! Я так могуче и неприхотливо владею нашим родным языком, что не печатать мои труды просто грех! Вы только задумайтесь, как бы поднялась репутация вашего журнала, если бы в нем печатался такой великий автор!

Сейчас объясню поподробнее. Все дело в том, что, видимо, я — гений. Мне доступен такой мощнейший слог, что смысл статьи просто блекнет на фоне внешней формы! Да, несомненно, я ничегошеньки не знаю ни о каких играх. Ну и что?! Разве не ясно, что если человек разбирается в играх — значит, он в них играет, а следовательно это несерьезный субъект! Ну как же можно доверять авторскую деятельность кому-либо, играющему в компьютерные игры?! А вот я вообще к ним никогда не притрагивался. Но поверьте мне, как авторитетному специалисту, чтобы о чем-то написать, вовсе не надо в этом разбираться! Я вот, помнится, в течение двух лет постоянно писал в журнал «Хлебоборь» в рубрику «Советы хлебоборцам». Меня, конечно, тоже ни разу не опубликовали, но все тексты прошли просто на ура! Там работал мой старый враг, извращенец, проживающий в Германии, он-то все мои труды и резал, присылая оскорбительного содержания послания, в которых хамским образом намекал, что пшеницу не стоит удобрять синильной кислотой.

Что меня возмущает, так это ваше отношение к моему творчеству! Почему до сих пор не опубликована статья в рубрику Mission Possible об игре «Тетрис»?! Когда увидит свет эссе, посвященное однозначному мегахиту «Лампочка Ильича 3D»?! Какая вам разница, слышал кто-нибудь о такой игре



или не слышал? Ладно, признаюсь: это я придумал, такой не существует в природе вообще! Ну и что? Вы наивно полагаете, что читателю так важно, есть игра или нет? Это вовсе не так. Читатель покупает ваш журнал, чтобы насладиться хорошими текстами, а вовсе не в поисках какой-либо ценной информации! Данные надо в толковых словарях искать, а не в периодической прессе. Сенсаций игрового мира захотели? Да, пожалуйста, вот вам сенсация — создатели игры Operation Wolf решили вернуть всем купившим лицензионные копии до 1990 года по 27 центов, так как оказалось, что краска, которой были нарисованы этикетки к дискетам, стоит на доллар дешевле, чем указывалось в смете. Что — это плохая новость? Наоборот — это гениально! Во-первых, сложно уличить во лжи, так как компания-разработчик благополучно наелась лет восемь назад. Во-вторых, тут эта весть никого не волнует, ибо тогда лицензионного софта у нас вообще не было. Это же гениально!!! Именно так и надо делать журнал.

Короче, я жажду лицезреть свои гениальнейшие статьи в ближайшем же номере. Меня вообще крайне удивляет, как вы можете не публиковать меня, ибо я же так начитан, что могу с ходу вспомнить цитату из любой книги. Кстати, знаете, что умело подобрать цитату — это наиважнейшее умение для каждого уважающего себя литератора. Вот, например, известный японский писатель Такаги Такео в своей книге «Ким Ир Сен — мастер руководства» писал: «Хотя Ро Чжун Сок занял второе место в этом голосовании, но всегда был какой-то мрачный. Это потому что он в своей повседневной службе остро чувствовал, что в Южной Корее в общем «полицейские» не заслуживают уважения со стороны населения. Он может пользоваться популярностью среди жителей города, разве что за неумение взять взятки. Так думал он, насмехаясь над собой».

Также очень важно интересно завершить любую статью. **MC**

Patriot® серверы



Для оптимального
управления Вашей сетью
На базе процессоров
Intel®Pentium®III или
Intel®Pentium® III Xeon

Irbis®



Компьютеры для тех, кто
не привык стоять на месте.
Оптимальные модели для
дальнейшего
самостоятельного
наращивания мощности
системы.
На базе процессоров
Intel®Celeron или
Intel®Pentium® III

Irbis M®



Компьютеры для
рациональных
пользователей.
Оптимальные конфигурации
и возможность апгрейда
На базе процессоров
Intel®Celeron или
Intel®Pentium® III

Irbis L®



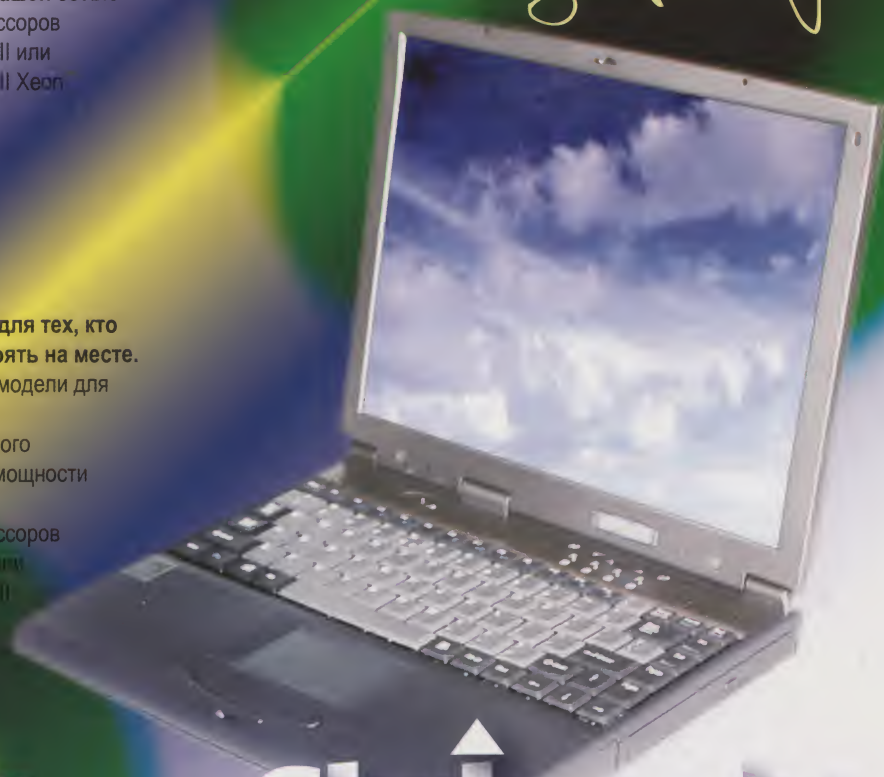
Компьютерная классика.
Совершенство
формы и содержания.
Для тех, кто любит
стабильность.
Компьютер формата
Slim Desktop.
На базе процессора
Intel®Pentium®III

K-SYSTEMS® мониторы



K-SYSTEMS 15M2
15", 0.27, 1024x768@85Hz, TCO'95
K-SYSTEMS 17M3
17", 0.27, 1280x1024@60Hz, TCO'95
K-SYSTEMS 17M4
17", 0.25, FT, 1280x1024@88Hz, TCO'95
K-SYSTEMS 15M3
15", LCD, 1024x768, TCO'99, True Color
SKIF
15", 0.28, 1024x768@85Hz, MPR II

Возьмите
и попробуйте!



Skybook®

Портативный компьютер для активных людей.
Мощный, легкий, надежный. Удобен для деловых
поездок, работы дома, переноса информации.
Ноутбук K-Systems SkyBook
на базе процессора Intel®Pentium®III 650 MHz Speed Step

Качество гарантирует
производитель
K-СИСТЕМС

Производство
сертифицировано
ISO-9001

Вся продукция K-СИСТЕМС
сертифицирована

K-СИСТЕМС®

г. Москва (095) 495-1167, 948-3650,
г. Санкт-Петербург (812) 327-6556,
г. Оренбург (3532) 776-011,
г. Астрахань (8512) 390-553,
г. Курган (35222) 34-633,
г. Сыктывкар (8212) 445-794

sales@k-systems.ru, <http://www.k-systems.ru>



pentium®!!!



Intel, Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки, Xeon и Celeron - товарные знаки Intel Corporation

Корсары

проклятье дальних морей



Приходилось ли тебе слышать, как скрипят доски под каблуками твоих сапог? Как воет ветер в снастях? Как чайки зовут в плавание? Видел ли ты, как трепещет под свежим ветром Веселый Роджер?



© "1С", "Акелла", 2000

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ В НОЯБРЕ 2000

Москва
 ВД «Горбушка», 2 этаж
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушек»
 ул. М. Бирюзова, влад. 17
 ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
 Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбители»
 Овчинный бульвар, д. 15, «Дилерия Водорлей»
 ул. Тверская, д. 8, стр. 1
 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
 ул. Исаковского, 33/1
 Олимпийский проспект, 16
 Марксистская, 3, маг. «Планета»
 ул. Старокачаловская, 16
 ТД «Перекресток в Северном Бутово»
 ул. 8-го Марта, 10
 ул. Авиационная, 57
 Осенний б-р, 7, корп. 2
 Б. Строчковский пер., 28/11
 ул. Генерала Глаголева, 26
 ул. Смольная, 24/а
 ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
 ул. Башиловская, 21
 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий
 ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
 ул. Тверская, 25/9
 ул. Никитя Красновская, 45, к. 41
 Ленинский проспект, 89
 Рязанский пер., 2
 ул. Тверская застава, 3
 ул. Русаковская, 27
 ул. Руставели, 1
 Савеловский ВКЦ, В23
 ул. Поляна, 28, Дом Книги «Молочная Гавань»

Университет, 2-й этаж
 Зубовский б-р, 17, стр. 1
 Савеловский ВКЦ, В13
 ул. Земляной Вал, 2/50
 м. Марьино, Торговый комплекс, пав. 19
 ул. Пятницкая, 69/19, стр. 5
 ул. Новослободская, 16
 Воронцово поле, 3, стр. 2-4
 Ломоносовский пр-т, 23
 Зубовский б-р, 17, стр. 1
 Савеловский ВКЦ, В27
 ул. Земляной вал, 2/50
 пр-т 60-летия Октября, 20
Абакан
 ул. Шетенина, 59
Алматы
 ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
 ул. Ленина, 25
Архангельск
 ул. Тимеев, 7
 ул. Саушкина, 43, оф. 221
Барнаул
 ул. Деловая, 7
Березники
 Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
 ул. Киевская, 96Б, салон «Цитали»
Братск
 ул. Депутатская, 17
Брянск
 ул. III Интернационала, 2, 59
Владивосток
 ул. Фонтанная, 6, к. 3
 Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
 ул. Дворянская, 11
 ул. Дворянская, 10
Волгоград
 ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
 ул. Ворошилова, 34-50
Домодедово
 ул. Рабочая, 59А
Иваново
 пр. Ленина, 5
Ижевск
 ул. Советская, 8А
 ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
 ул. Зарубина, 35
Киров
 ул. Московская, 12
Краснодар
 ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»
 ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
 ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангелас
 ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
 ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
 ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
 ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
 ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
 «Росси» мкр. 2, д. 23
Новиногорск

ул. Гагарина, 55
Нижегород
 ул. Менделеева, 17П
Новгород
 ул. Горькая, 97
 ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бугалтера»
 ул. Карла Маркса, 32
 ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон «Гладиатор»
 ул. Б. Покровская, 66
Новгород
 Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
 Красный пр-т, 157/1
Норильск
 пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
 ул. Киевская, 8
Одесса
 ул. Жуковского, 34
Оренбург
 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
 ул. Ленина, 44А
Орск
 ул. Станиславского, 53
Пермь
 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»
 ул. Луначарского, 58
 ул. Большевикская, 75, оф. 200
 ул. Большевикская, 75, оф. 509
 ул. Борчанникова, 15
Реутов
 ул. Южная, 10

Рига
 ул. Дзербенас, 14, оф. 502 "ANDI"
 ул. Кр. Барона, 25
 ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
 ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Энциклопедии»
Самара
 ул. Мичурина, 15, ТПЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С. Петербург
 Лиговский пр-т, 1, оф. 304;
 ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
 Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
 ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
 Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
 Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
 пр. Сячес, 77, «Компьютерный Мир»;
 ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
 Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
 пр. Славы, 5, маг. «MatiCom»;
 пр. Просвещения, 36/141, маг. «MatiCom»;
 ул. Народная, 16, маг. «MatiCom»;
 пр. Большевиков, 3, маг. «MatiCom»
Сочи
 ул. Советская, 40
Сургут
 ул. Майская, 62, Телесервис «НИП»
Таллинн
 ул. Пунае, 16, Компьютерный салон «IBERS»
 Atriu, 12
Тамбов

ул. Советская, 148/45
Тольятти
 ул. Ленинградская, 53А
Томск
 ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
 ул. Хавилова, 12А
Усть-Каменогорск
 ул. Ушакова, 27, подъезд 2
Хабаровск
 ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
 ул. Калинина, 53
Чебоксары
 ул. Хузангая, 14
Челябинск
 ул. Энтузиастов, 12
 Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST»
 ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
 ул. Амурская, 91
Шатура
 ул. Школьная, 15
Электросталь
 пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Юбилейный
 ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
 ул. Амурская, 18, 3 этаж
Якутск
 ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А;
 «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Боянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М.Валеев: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокоинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1, БВЦ павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1